Non Officiel

WARHAMMER
THE OLD WORLD

Supplément Non Officiel

LA MARÉE DE SANG

La Marée de Sang

Chroniques d'une Arche Noire des Elfes Noirs

« Des générations d'assassins, de corsaires et de sorcières ont inscrit leur nom dans cette histoire, par le sang, le pillage et la trahison. »

AVANT-PROPOS

Depuis des siècles, l'Arche du Sillage Noir parcourt les mers du Vieux Monde à la recherche de richesses, de captifs et de nouvelles proies. Elle ne possède ni la puissance des plus grandes Arches Noires, ni les moyens des immenses cités de Naggaroth. Elle compense toutefois sa taille par sa mobilité, la ruse de ses équipages et l'expérience accumulée au cours de générations de raids.

Ce document rassemble les chroniques, les personnages et les forces militaires de l'arche noire tels qu'ils existent en l'an 2250 du Calendrier Impérial. Il présente également les règles utilisées pour représenter ses forces dans *Warhammer: The Old World*, ainsi qu'une série de scénarios permettant de poursuivre son histoire au fil des batailles.

Les événements relatés dans ces pages constituent une chronique évolutive. Les victoires et les défaites des armées de la flotte du Sillage Noir peuvent modifier la population, les ressources, les personnages et les relations de l'Arche avec les autres peuples du Vieux Monde.

La chronique commence dans les temps anciens, mais son histoire véritable reste à écrire.

Version Française - version 1.2 du 15/08/2026
Basée sur les règles de Warhammer : the old World, la FAQ et les Erratas du 07/07/2026

La Marée de Sang

Ce document fournit les règles et l'historique d'une sélection de personnages, d'unités, d'objets magiques, de campagne et de scénarios pour le jeu *Warhammer : the Old World.* Ces règles ne sont pas officielles et peuvent être utilisées en plus de celles qui figurent dans la liste d'armée elfes noirs présentée dans les listes d'armées de légende.

Ce projet n'est ni affilié à Games Workshop ni approuvé par Games Workshop.

Sommaire

La Marée de Sang

Le Sillage Noir. 5
Société et institutions 6
Liste d'armée de la flotte du Sillage Noir. 10
Règles spéciales 11
Personnages nommés. 12
Domaine de l'agonie. 14
Infanterie. 16
Béhémoth. 17
Objets Magiques. 18

Journal de bord

L'âge de l'exil de -2723 à -1500. 23
L'âge des grands raids de -1499 à 500. 26
L'âge des esclavagistes de 501 à 1500. 28
L'âge de la marée de sang de 1501 à 2250. 31
Récits 34

Campagne narrative

La marée sanglante 39
Le butin 40
Tableaux des actions de préparation. 41

Scénarios

Prélude. 42
Le village côtier. 44
Pleine mer 46
L'arche noire. 50
Le détroit. 52
Le port marchand. 54
Journal de bord. 56

Le Sillage Noir

Sur les mers du Vieux Monde navigue une arche noire dont l'existence est connue de peu d'hommes. Son passage sème depuis des siècles la mort et la destruction sur les côtes qu'elle approche, et ses équipages réduisent les populations en esclavage. Nul ne sait d'où elle vient, mais son apparition est partout synonyme de ruines, de cendres et de chaînes.

Une Arche Noire sur les mers du Vieux Monde

L'Arche du Sillage Noir est l'une des plus petites Arches Noires à parcourir les mers du monde. Contrairement aux immenses forteresses flottantes issues des anciennes terres de Nagarythe. Le Sillage Noir était autrefois une forteresse de Nagarythe. Lorsque la Déchirure engloutit le royaume, les Sorcières arrachèrent ses fondations à la terre et lièrent ses murailles aux flots. Sa taille plus modeste ne doit cependant pas tromper car sous ses tours, ses remparts et ses ponts hérissés d'armes s'étendent de vastes cavernes où vivent des milliers de Druchii, d'esclaves et de créatures capturées au cours de ses voyages.

Depuis des siècles, l'Arche parcourt les côtes du Vieux Monde à la recherche de richesses, de captifs et d'occasions de nuire aux royaumes qui s'y sont établis. Son équipage connaît particulièrement bien les eaux qui bordent l'Estalie et les routes maritimes qui relient les ports humains. L'Arche a mouillé à plusieurs reprises non loin de ses côtes, notamment en -1327, en 1458, en 1574 et en 2249. Ces escales ne furent jamais de simples haltes. L'occasion de raids, d'enlèvements et de transactions clandestines avec les ennemis des cités humaines est une distraction dont les druchiis ne se lassent pas.

L'Arche doit son nom au sillage sombre qu'elle laisse derrière elle. La Dhar qui s'écoule de son Puits des Ténèbres se mêle aux vents de magie et produit autour de la coque une brume noire et violacée. Cette brume dissimule l'Arche aux regards, trouble les sens des marins et permet à ses navires d'approcher des côtes sans être repérés. Les eaux qui l'entourent sont rarement calmes. Des Reavers, des monstres marins et de petites embarcations de Corsaires se déplacent constamment autour de la forteresse flottante, prêts à fondre sur un navire isolé.

La société qui vit à bord est entièrement organisée autour du raid. Les Corsaires constituent le cœur de la force militaire, tandis que les Maîtres des Bêtes entretiennent les créatures enfermées dans les profondeurs de l'Arche. Les Sorcières veillent au Puits des Ténèbres et aux enchantements qui permettent à la forteresse de flotter et de se déplacer. Plus bas, dans les ponts réservés aux créatures, s'entassent les esclaves capturés lors des expéditions. Ils servent à l'entretien de l'Arche, aux travaux que les Druchii refusent d'accomplir et, lorsque les circonstances l'exigent, de nourriture aux bêtes ou de victimes pour les rites sanglants.

Le pouvoir appartient au Maître de l'Arche, mais son autorité n'est jamais aussi absolue qu'elle le paraît. Les puissantes familles constituent autant de factions capables de s'opposer les unes aux autres. Les rivalités sont permanentes, les alliances rarement durables et les accusations de trahison font partie de la vie quotidienne. Un capitaine peut disparaître dans les profondeurs de l'Arche après avoir perdu la faveur de son maître. Une sorcière peut retenir un sort indispensable jusqu'à obtenir une concession. Un maître des bêtes peut laisser volontairement une créature s'échapper dans les quartiers d'un rival. Dans une société où la faiblesse est immédiatement exploitée, survivre est souvent une affaire de prudence autant que de cruauté.

Les richesses rapportées des raids sont entreposées dans les ponts de stockage, où elles sont triées avant d'être redistribuées entre les différents maîtres de l'Arche. Étoffes, métaux précieux, armes, objets elfiques, marchandises humaines et esclaves constituent le butin ordinaire de ses expéditions. Mais la véritable richesse de l'Arche demeure sa capacité à frapper là où personne ne l'attend. Ses Corsaires peuvent débarquer rapidement sur une côte, piller un village ou un convoi, puis regagner l'Arche avant que les autorités locales aient pu rassembler leurs forces.

En 2250 du Calendrier Impérial, le Sillage Noir continue de parcourir les mers du Vieux Monde. Les royaumes humains, nains et elfes savent qu'une Arche Noire peut apparaître à l'horizon sans avertissement, mais rares sont ceux capables de déterminer où elle frappera ensuite.

Société et institutions

Aucun capitaine sensé ne confond donc proximité et loyauté. Les Druchii du Sillage Noir respectent la puissance lorsqu'elle peut être démontrée, et méprisent ceux qui réclament un privilège qu'ils sont incapables de défendre.
- Vaelrith Khaelor, Maître des Voiles du Sillage Noir, Registre des Capitaines, 1734

L'Arche du Sillage Noir est dominée par plusieurs maisons nobles druchii dont les lignées précèdent de plusieurs générations leur installation à bord. Chacune possède ses propres domaines, ses équipages, ses richesses et ses ambitions, mais aucune ne peut prétendre régner seule sur l'Arche sans s'exposer à la jalousie des autres. Les titres, les mariages, les dettes et les services rendus constituent autant d'armes que les lames et les arbalètes. Un noble qui perd la faveur de ses pairs peut voir ses privilèges disparaître en une nuit tandis qu'une maison secondaire peut s'enrichir suffisamment pour réclamer une place parmi les puissants.

Les maisons se disputent principalement le contrôle des quais, des arsenaux, des routes maritimes et des expéditions esclavagistes. Elles entretiennent leurs propres Corsaires et cherchent à placer leurs fidèles parmi les capitaines et les officiers. Les plus ambitieuses financent également les Maîtres des Bêtes, les Sorcières et les expéditions destinées à capturer des créatures rares. Ainsi la puissance d'une maison ne se mesure pas seulement au nombre de ses guerriers, mais à la quantité de richesses, de navires, d'esclaves et de faveurs qu'elle peut mobiliser.

Cette rivalité permanente n'empêche pas les maisons de s'unir lorsqu'un intérêt commun l'exige. Face à un ennemi extérieur, les querelles peuvent être suspendues le temps d'une bataille. Mais sitôt la menace disparue, les vieilles rancunes ressurgissent. Chez les Druchii, une alliance n'est jamais une preuve de confiance. Elle est la reconnaissance temporaire que l'on a besoin de son rival.

Parmi les lignées les plus influentes figure la Maison Dravelyth, dont les membres ont longtemps cultivé une réputation de brutalité méthodique et d'efficacité.

Maldris Dravelyth, Seigneur des Lamentations, s'est imposé comme l'une des figures les plus redoutées de l'Arche. Son autorité repose autant sur ses Corsaires que sur la peur qu'inspirent son Fouet des Lamentations, ses méthodes disciplinaires et son mépris absolu des faibles.

Relations diplomatiques

Le Sillage Noir n'est qu'une Arche parmi les nombreuses forteresses flottantes qui servent les intérêts des Druchii et cette position impose autant de prudence que d'ambition. Les autres Arches Noires sont à la fois des alliées potentielles, des concurrentes commerciales et des ennemies qu'il serait imprudent de sous-estimer. Les capitaines du Sillage Noir savent qu'une cargaison d'esclaves suffisamment importante peut attirer la convoitise d'une Arche rivale aussi sûrement qu'une flotte ennemie.

Les rencontres entre Arches Noires donnent rarement lieu à de simples visites diplomatiques. Elles sont l'occasion d'échanger des informations, des marchandises et des prisonniers de guerre, mais aussi de mesurer les forces de chaque flotte. Les nobles observent les pavillons, comptent les navires et cherchent à identifier les nouvelles montures, les nouveaux équipements ou les créatures récemment capturées. Une Arche qui paraît affaiblie peut rapidement devenir la cible d'une rivale. Le Sillage Noir entretient également des relations avec les grandes puissances de Naggaroth. Ses capitaines apportent des esclaves, des richesses et des informations provenant des mers lointaines. En retour, l'Arche peut obtenir des armes, des ressources et les faveurs nécessaires à ses expéditions. Ses nobles savent cependant qu'ils restent soumis aux jeux de pouvoir qui dominent la société druchii.

Les entrailles du Sillage Noir

Sous ses palais et ses tours hérissées de lames, le Sillage Noir abrite une véritable cité flottante. Les quartiers nobles occupent les parties les plus élevées et les mieux protégées de l'Arche. Les ponts inférieurs accueillent les ateliers, les cales, les entrepôts, les prisons et les marchés. Chaque espace possède sa fonction et presque chaque porte rappelle la différence de rang entre ceux qui peuvent l'emprunter et ceux qui n'ont même pas le droit de la regarder.

Les arsenaux résonnent jour et nuit du marteau des forgerons. Les charpentiers entretiennent les coques, les maîtres voiliers remplacent les gréements et les ouvriers réparent les dégâts infligés par les tempêtes ou les combats. Plus bas, les cales accueillent les esclaves capturés lors des raids. Leur nombre constitue l'une des principales mesures de la richesse. Un navire qui revient chargé de captifs est un navire qui a rempli sa fonction.

Le commerce des esclaves imprègne ainsi toute l'économie de l'Arche. Les captifs peuvent être vendus, échangés, affectés aux travaux, employés comme serviteurs ou réservés aux sacrifices et aux expériences des Sorcières. Les Corsaires considèrent les prises humaines comme une part normale de leur solde, tandis que les maisons nobles voient dans les esclaves une main-d'œuvre renouvelable et une source de richesse. Dans les quartiers inférieurs, la différence entre un marché, une prison et une cale est parfois difficile à établir. Les cris des contremaîtres se mêlent aux chants des rameurs, au claquement des fouets et au bruit des chaînes. Les Druchii qui vivent ici depuis leur naissance n'y voient rien d'exceptionnel. Pour eux, l'Arche fonctionne simplement comme toute société civilisée devrait fonctionner.

Les sang et les bêtes

Le Puits aux Bêtes constitue l'un des lieux les plus redoutés du Sillage Noir. Creusé dans les ponts inférieurs de l'Arche, il abrite les créatures capturées par les expéditions des Maîtres des Bêtes. Les cages ordinaires ne suffisent pas toujours à retenir leurs pensionnaires. Les fosses sont renforcées de chaînes, de grilles et de protections magiques car les créatures les plus dangereuses sont maintenues dans ces enclos.

Les Maîtres des Bêtes ne prétendent pas dompter véritablement. Ils apprennent plutôt à exploiter les instincts, la faim et l'agressivité. Un monstre qui refuse d'obéir peut être affamé, blessé ou confronté à une proie jusqu'à ce que ses réflexes puissent être utilisés contre l'ennemi. Les meilleurs dresseurs savent qu'une bête parfaitement soumise est moins utile qu'une bête dont on sait exactement comment déclencher la rage.

À proximité du Puits se trouvent les sanctuaires secrets des Vestales des Flots de Sang. Ces Sorcières entretiennent des rites où le sang et la souffrance sont transformés en instruments de pouvoir. Les esclaves servent de victimes sacrificielles, mais également de réceptacles pour les pratiques magiques les plus dangereuses. Leurs rites alimentent la culture de violence qui imprègne toute l'Arche.

Les maîtres de la mer

Les Corsaires constituent le cœur militaire du Sillage Noir. Ils servent les maisons nobles, escortent les navires, protègent les convois et participent aux raids qui alimentent l'Arche en richesses et en esclaves. Leur statut est supérieur à celui des simples esclaves ou des auxiliaires, mais ils restent soumis à une hiérarchie stricte dans laquelle un capitaine capable d'accumuler des prises peut rapidement dépasser un officier plus ancien. Au sommet de chaque expédition se trouve un capitaine investi par une maison noble. Il dispose d'une certaine autonomie tant qu'il rapporte suffisamment de richesses et ne compromet pas les intérêts de ses maîtres. Sous ses ordres servent les officiers, les maîtres d'équipage, les Corsaires et les Reavers. Les équipages les plus prestigieux peuvent également recevoir le soutien d'Ombres, de Maîtres des Bêtes, de Sorcières ou de contingents de Khainites.

La discipline repose autant sur la réputation que sur la peur. Un Corsaire qui se montre lâche risque de perdre son rang, ses privilèges ou pire encore. Les terrains de chasse du Sillage Noir s'étendent bien au-delà des eaux immédiatement contrôlées par les défenses de l'Arche. Les capitaines connaissent les ports où l'on peut vendre des captifs, les côtes où les proies sont nombreuses et les passages où les navires ennemis sont susceptibles de croiser leur route. Ces connaissances sont jalousement conservées. Une carte maritime peut avoir plus de valeur qu'une cargaison d'or, surtout lorsqu'elle permet de découvrir une nouvelle route de pillage.

Ennemis et visages connus du bord

Les ennemis du Sillage Noir ne sont pas seulement ceux qui lèvent une armée contre lui. Des rivaux commerciaux, d'autres des maisons druchii concurrentes, des capitaines qui refusent de reconnaître une autorité ou des Arches Noires qui convoitent les mêmes routes. sont de parfaits concurrents à asservir. Les Hauts Elfes demeurent naturellement parmi les adversaires les plus haïs, et leurs navires sont recherchés autant pour les richesses qu'ils transportent que pour la satisfaction de les réduire en esclavage. Les côtes humaines offrent également une source constante de proies. Marchands, villages côtiers, garnisons isolées et navires de commerce sont les cibles les plus faciles d'un raid. Les capitaines du Sillage Noir savent toutefois que les humains sont capables de tendre des pièges, et même un noble druchii trop arrogant peut finir sous les eaux.

Au sein même de l'Arche, les véritables dangers portent parfois des noms druchii. Les maisons se surveillent, les capitaines se dénoncent et les Sorcières observent les nobles avec une attention qui n'a rien de rassurant. Un homme peut être un allié lors d'une expédition et devenir un rival dès son retour au port. Autour de ces conflits gravitent de nombreux titres contremaîtres, Maîtres des Bêtes, Vestales, Corsaires vétérans, marchands d'esclaves et nobles de moindre rang. Un titre prestigieux, une grande fortune, dans le Sillage Noir, nul ne reçoit durablement ce qu'il n'est pas capable de défendre.

Les lignes anciennes

Maison Varkhël

Prestige : ancienne maison dominante
Domaine : commandement, flotte, arsenaux
Symbole : kraken noir transpercé d'une lance
La maison qui a longtemps revendiqué la primauté sur les autres lignées du Sillage Noir. Ses membres considèrent le commandement de l'Arche comme un droit presque héréditaire. Elle entretient des liens anciens avec les Corsaires et les Reavers. Varkhël est le dernier grand représentant de cette tradition avant sa trahison par Maldris Dravelyth.
Relations : rivalité ancienne avec Khaelth et Saryndor, alliances matrimoniales avec Vaelrith et Dravelyth.

Maison Khaelth

Prestige : A participé aux combats à côté du Roi-Sorcier.
Domaine : noblesse militaire, Gardes Noirs
Symbole : lame noire sur champ écarlate
Une lignée particulièrement attachée à l'honneur du sang noble, selon leur propre définition de l'honneur. Ses fils servent traditionnellement dans les Gardes Noirs et ses filles sont fréquemment mariées à d'autres maisons anciennes.
Relations : vieille vendetta avec Varkhël, trois mariages avec Saryndor, alliance temporaire avec Dravelyth.

Maison Dravelyth
Prestige : ancienne maison devenue dominante
Domaine : esclaves, expéditions, Corsaires, Maîtres des Bêtes
Symbole : fouet noir autour d'un calice argenté
A l'origine, une maison importante mais secondaire face aux quatre lignées primordiales. Les Dravelyth compensent leur rang inférieur par une efficacité brutale. Expéditions esclavagistes, élevage de monstres, contrôle des cales et financement de Corsaires.
Maldris Dravelyth transforme progressivement cette influence en pouvoir politique. Son ascension culmine lorsqu'il trahit Varkhël et s'empare du pouvoir, faisant des Dravelyth la maison dominante du Sillage Noir.
Relations : mariage avec Varkhl, rivalité avec Vaelrith, alliance militaire avec Drazhkar, absorption progressive de plusieurs branches mineures.

Maison Saryndor
Prestige : Forte richesse
Domaine : commerce, comptoirs, routes maritimes
Symbole : serpent marin autour d'une pièce d'or
Plus riche que puissante militairement, la maison Saryndor a construit son influence sur les cargaisons, les contrats et les routes commerciales. Ses coffres ont financé plusieurs expéditions qui ont permis à d'autres maisons de s'enrichir.
Relations : nombreux mariages avec Khaelth, concurrence commerciale avec Vaelrith, dépendance croissante envers Dravelyth.

Maison Vaelrith
Prestige : Dévotion et fanatisme
Domaine : Sorcières, temples, magie noire
Symbole : lune noire voilée de trois serpents
La plus mystique des quatre anciennes maisons. Elle revendique des liens très anciens avec plusieurs lignées de Sorcières et conserve une influence considérable sur les rites pratiqués dans les sanctuaires de l'Arche.
Relations : alliance matrimoniale avec Varkhël, rivalité religieuse avec les maisons plus ouvertement khainites, méfiance envers Dravelyth.

Maison Drazhkar
Domaine : Exécuteurs, Khainites, guerre terrestre
Symbole : hache à deux tranchants
Maison réputée pour son caractère brutal. Elle fournit traditionnellement des officiers aux expéditions terrestres et entretient des liens étroits avec les cultes de Khaine.
Relations : ennemie de Khaelth, alliée militaire des Dravelyth, plusieurs mariages avec des branches mineures.

Maison Nyssaryn
Domaine : Sorcières, alchimie, poisons
Symbole : araignée noire sur lune violette
Une maison discrète dont l'influence repose moins sur les soldats que sur les secrets. Elle entretient des liens avec les Vestales des Flots de la lune noire et plusieurs lignées de Sorcières.
Relations : proche de Vaelrith, mariage avec Dravelyth, ennemie déclarée de Saryndor.

Maison Kharveth
Domaine : Maîtres des Bêtes, Puits aux Bêtes
Symbole : gueule de manticore
Cette maison s'est enrichie grâce au contrôle des dresseurs et des installations où sont conservées les bêtes capturées lors des expéditions.
Relations : alliance très ancienne avec Dravelyth , rivalité avec Drazhkar, dépendance économique envers Saryndor.

Armée de légende elfes noirs
La flotte du Sillage Noir

Cette liste de composition d'Armée de l'Infamie est conçue pour être utilisée avec la liste d'armée de légende Elfes Noirs que l'on trouve dans *Liste d'Armée de Légende Elfes noirs*, et avec les sections Former les unités et Armées de Warhammer du livre de règles de *Warhammer : the old world*.

Si vous souhaitez jouer une armée de la flotte du Sillage Noir dans vos parties de *Warhammer : the Old World*, vous pouvez écrire votre liste de mobilisation avec la liste de composition d'Armée de l'Infamie ci-dessous au lieu de la liste de composition de Liste d'Armée de Légende Elfes noirs. Vous trouverez dans les pages suivantes de nouveaux profils et des règles pour certaines figurines de votre armée, représentant des unités propres aux armées de la flotte du Sillage Noir

Liste de Composition de l'armée de l'Infamie

Personnages

Vous pouvez dépenser jusqu'à 33% des points de votre armée en

- 0-1 Despote, Sorcière suprême ou haut Belluaire par tranche de 1000 points
- Maître, sorcière et assassin elfes noirs

Unités de Base

Vous devez dépenser au moins 33 % des points de votre armée en :

- 0 - 2 Esclaves par personnage
- Guerrier Elfe Noirs
- Arbalétriers Elfes Noirs
- Corsaires des arches noires
- 0-1 Cavaliers noirs par tranche de 1000 points

Unités Spéciales

Vous pouvez dépenser jusqu'à 33 % des points de votre armée en :

- Executeurs de Har Ganeth
- Harpie
- Ombre
- 0-3 Balistes Faucheuses

Unités Rares

Vous pouvez dépenser jusqu'à 33% des points de votre armée en :

- Prédateur du Sillage
- 0-1 Chevaliers sur Sang-Froid
- 0-1 Char à sang Froid
- 0-1 Garde Noire de Naggarond par tranche de 1000 points

Alliés

Vous pouvez dépenser jusqu'à 20 % de la valeur en points de votre armée dans un seul contingent allié issu des factions suivantes :

- Liste de composition d'armée de l'infamie Loup de mer.

Une des listes de Composition de l'armée de légende suivante :

- Nains du Chaos
- Comtes Vampires

Porteur de la Grande Bannière

Un seul Maître Elfe Noir de votre armée peut être promu Porteur de la Grande Bannière pour + 25 points. En plus de son allocation normale de points à dépenser en objets magiques, un Porteur de la Grande Bannière peut prendre une seule bannière magique sans limite de points.

Objets Magiques

Toute figurine de l'armée qui a l'option d'acheter des objets magiques peut acheter des objets magiques des listes d'objets magiques Courants ou de l'armée de légende elfe noir.

Règles spéciales de la flotte du Sillage Noir

Vous trouverez sur cette page la description complète de chacune des règles spéciales d'armée qui s'appliquent à une armée utilisant la liste de composition d'Armée de l'Infamie de la flotte du Sillage noir. Il s'agit d'ajouts aux règles spéciales de la listes de légende elfes noirs. En cas de contradiction, les règles spéciales ci-dessous prennent le pas sur les règles spéciales de La liste d'armée de légende elfes noirs.

La marée de Sang

Les guerriers de la Flotte du Sillage Noir se nourrissent du carnage. Chaque unité anéantie, amie comme ennemie, attise leur soif de violence et renforce leur détermination.

Dès que la **Marée de Sang** atteint l'un des seuils indiqués ci-dessous, toutes les unités de la Flotte du Sillage noir gagnent immédiatement la règle correspondante. Les effets sont cumulatifs et persistent jusqu'à la fin de la bataille.

Les seuils sont calculés à partir de la valeur en points initiale des deux armées convenue pour la bataille.

Lorsque la **Marée de Sang** atteint le seuil de

- 25% les unités gagnent **Peur du fouet**
- 50% les unités gagnent **Mort aux faibles**
- 75% les unités gagnent **Tuez-les tous**

Au début de la bataille, la Marée de Sang est de 0. Chaque fois qu'une unité est entièrement détruite ou retirée comme perte, ajoutez à la Marée de Sang un nombre de points égal à sa valeur en points arrondi à la dizaine supérieure. Les unités ayant subi des pertes mais n'étant pas entièrement détruites ne sont pas prises en compte.

Si une unité avec la règle **Marée de Sang** fuit pour quelque raison que ce soit, elle perd immédiatement tous les bénéfices conférés par cette règle. Les effets ne peuvent plus être gagnés de nouveau durant cette bataille.

Peur du fouet

Les unités amies ayant cette règle spéciale peuvent relancer les tests de Fuite qu'elles effectuent. Le second résultat doit être conservé.

Mort aux faibles

Les unités amies ayant cette règle spéciale ajoutent +1 à leur résultat de combat.

Tuez-les tous !

Une unité ayant cette règle spéciale peut relancer un jet de Charge ou de Poursuite. Ajoutez ensuite +1 au résultat obtenu. Le second résultat doit être conservé.

Volée de traits

Pour les capitaines de la Flotte du Sillage Noir, la vie d'un esclave ou d'un guerrier maladroit ne vaut rien face à l'opportunité d'abattre un ennemi

Les unités suivantes de la Flotte du Sillage Noir gagnent la règle spéciale **Tir dans la mêlée** :

- Arbalétriers
- Corsaires
- Ombres
- Balistes Faucheuses
- Personnages équipés d'une arme de tir

Tir dans la mêlée

Les volées de carreaux et les salves de projectiles pleuvent sans distinction sur les mêlées les plus acharnées, car seuls les faibles craignent de frapper leurs propres rangs. Au sein de la Flotte du Sillage Noir, survivre au feu allié est considéré comme une preuve de valeur.

Une unité ayant cette règle spéciale peut choisir comme cible une unité ennemie engagée dans un corps à corps, même si les règles normales l'interdiraient.

Après avoir résolu les jets pour toucher, lancez un D6 pour chaque touche obtenue contre l'unité ciblée. Sur un résultat de 1 à 3, la touche est résolue contre l'unité. Sur un résultat de 4 à 6, la touche est résolue contre une unité amie engagée dans le même combat, choisie par le joueur qui contrôle l'unité effectuant le tir.

Les touches ainsi réattribuées sont résolues avec les mêmes caractéristiques que l'attaque de tir d'origine.

Cette règle ne s'applique qu'aux attaques de tir. Elle ne s'applique pas aux sorts, aux attaques de souffle ni aux autres attaques spéciales, sauf indication contraire.

Magie des Souffrances

Les sorcières de la Flotte du Sillage Noir puisent leur pouvoir dans la douleur, le sang et l'agonie de leurs victimes. Les plus puissantes d'entre elles maîtrisent le Domaine de l'Agonie, une magie sombre qui transforme la souffrance en arme contre leurs ennemis.

Les sorcières suprêmes et les sorcières de la flotte du Sillage Noir ont la règle **Domaine de l'Agonie**

Maldris Dravelyth est le seigneur des Lamentations, maître incontesté de la Flotte du Sillage Noir, dont les expéditions sillonnent les mers à la recherche de captifs. Pour lui, la souffrance est un langage universel qui inspire la crainte, brise les volontés et forge l'obéissance. À chacun de ses pas résonne le claquement du Fouet des Lamentations. Sous son commandement, les captifs sont une ressource aussi précieuse que les guerriers druchii eux-mêmes, sacrifiés sans hésitation lorsque leur mort peut assurer la victoire. Même les plus fiers nobles elfes noirs évitent de croiser son regard, car Maldris ne fait aucune distinction entre l'esclave défaillant et le lieutenant incapable. Lorsque le Seigneur des Lamentations mène ses troupes au combat, les cris des suppliciés couvrent le fracas des armes, tandis que les volées de carreaux pleuvent jusque dans les mêlées les plus confuses.

Maldris Dravelyth, Seigneur des Lamentations

Maldris peut être inclus dans n'importe quelle armée de la liste de légende Elfes noirs ou armée d'infamie de la flotte du Sillage Noir. Il doit être déployé tel qu'il est présenté ici.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Maldris Dravelyth	5	7	7	4	3	3	4	4	8	120

Type de troupe : Infanterie régulière (personnage nommé)
Taille de Socle : 25x25 mm
Taille d'unité : 1
Equipement : arme de base, armure lourde, fouet des lamentations, cape en peau de dragon des mers.
Options :
Peut être monté sur un Coursier Noir...+14 points
Peut être monté sur un Sang-Froid...+18 points
Peut être monté sur une Manticore ....+130 points
Règles spéciales : *Haine Eternelle, Haine (Hauts Elfes), Meurtrier, Frappe en premier, La cargaison va arriver, Inspirer la crainte, mépris des faibles, la mort du maître*

La cargaison va arriver.
Les convois de Maldris Dravelyth sont organisés avec une précision implacable. Les esclaves sont toujours là où leur maître a prévu qu'ils soient.
Une unité d'Esclaves de la Flotte du Sillage Noir de votre armée gagne la règle spéciale **Embusqueur**.

Inspirer la crainte
Les coups de fouet pleuvent jusqu'à ce que les plus faibles retrouvent la force de combattre.
Maldris compte comme un seigneur dans les restrictions de personnage de la liste d'armée. Une fois par tour, pendant une phase de Combat, Maldris peut choisir une unité d'Esclaves amie à 12". Elle subit immédiatement 1D6 touches de F2. Jusqu'à la fin du tour, l'unité gagne **mouvement de réserve** et +1 initiative.

Mépris des faibles
Pour Maldris Dravelyth, les lâches n'ont qu'une seule utilité, rappeler aux survivants le prix de la faiblesse.
Si une unité elfe noire amie à 12" de Maldris rate un test de Panique, toutes les unités alliées dans les limites de portée gagnent +1 à leur Commandement (jusqu'à un maximum de 10) jusqu'à la prochaine phase de combat. Ce bonus ne se cumule pas.

La mort du maître
Tant que le fouet de Maldris claque, nul esclave n'ose désobéir. Mais lorsque son maître tombe, des années de peur laissent place au chaos.
Lorsque Maldris est retiré comme perte, chaque unité d'Esclaves dans un rayon de 24" lance 1D6. Sur un 1, si possible, l'unité doit immédiatement déclarer une charge contre l'unité alliée non-Esclave la plus proche ou, si elle est déjà engagée, diriger ses attaques contre elle lors de la prochaine phase de combat. De 2 à 5 sans effet. Sur un 6 l'unité fuit immédiatement.

Fouet des Lamentations
Cet immense fouet hérissé de pointes qui a arraché des cris à bien des créatures;

	P	F	PA	Règles spéciales
Fouet des Lamentations	Combat	+2	-1	Frappe en premier, Attaques perforantes (1)

Notes : *Si le fouet inflige au moins une blessure non sauvegardée avec cette arme lors d'une phase de combat, choisissez une unité d'Esclaves amie située à 12" ou moins. Jusqu'à la prochaine phase de combat, cette unité gagne +1 Initiative.*

Moraveth Dravelyth, Vestale des Flots de Sang

Moraveth Dravelyth peut être incluse dans n'importe quelle armée de la Liste de Légende Elfes Noirs ou dans une Armée d'Infamie de la Flotte du Sillage Noir. Elle doit être déployée telle qu'elle est présentée ici.

	M	*CC*	*CT*	*F*	*E*	*PV*	*I*	*A*	*Cd*	*Points*
Moraveth Dravelyth	5	4	4	3	3	3	5	3	9	160

Type de troupe : Infanterie régulière (personnage nommé)
Taille de Socle : 25x25 mm
Taille d'unité : 1
Equipement : arme de base, Arme de base supplémenaire, armure légère Calice de la lune noire
Règles spéciales : Réflexes Elfiques, Haine éternelle, Haine (haut-elfes), Bénédiction d'Herkarti, Domaine de Naggaroth, Domaine de l'Agonie, Meurtriers, Couvent du sillage noir, Sacrifice rituel
Options :
Peut être monté sur un Coursier Noir..+14 points
Peut être monté sur un Sang-Froid...+18 points
Peut être monté sur un Pégase Noir ....+35 points

Moraveth Dravelyth, Vestale des Flots de Sang, est la gardienne des rites les plus obscurs de la Flotte du Sillage Noir. Elle s'empare des âmes, persuadée que chaque souffrance nourrit les puissances auxquelles elle voue un culte secret. Les cales des vaisseaux lui servent de sanctuaire, où le sang des captifs est recueilli dans le Calice de la Lune Noire afin d'alimenter ses rituels. Les esclaves savent que survivre au voyage ne leur garantit nullement la vie, car les plus faibles sont souvent offerts en sacrifice avant même d'atteindre les rivages de Naggaroth. Au plus fort de la bataille, Moraveth guide ses incantations au rythme des cris des suppliciés, transformant leur agonie en une source de pouvoir inépuisable. Beaucoup murmurent que lorsque le claquement du fouet cesse enfin, c'est la voix de la Vestale qui prononce les derniers mots entendus par les condamnés.

Couvent du Sillage noir

Les Vestales des Flots de Sang perpétuent les rites les plus anciens de la Flotte du Sillage Noir, transformant la souffrance des captifs en une source de pouvoir inépuisable.
Moraveth compte comme une sorcière de niveau 3. Elle peut choisir ses sorts dans les domaines de magie suivant :

- Magie Noire
- Illusionnisme
- Démonisme

Sacrifice rituel

Les esclaves ne sont, pour Moraveth, que des réceptacles de magie dont l'âme est consumée pour alimenter ses incantations.
Lorsqu'elle lance ou dissipe un sort alors qu'elle a rejoint une unité d'Esclaves de la Flotte du Sillage Noir, Moraveth peut retirer comme pertes jusqu'à trois figurines de cette unité. Pour chaque Esclave ainsi sacrifié, ajoutez +1 au résultat du jet de lancement ou de dissipation. Les pertes sont retirées avant que le résultat du jet ne soit déterminé.

Calice de la lune noire

Le Calice recueille le sang des victimes offertes au culte secret de la Lune Noire.
Une fois par bataille, après avoir sacrifié au moins un Esclave grâce à Sacrifice rituel, Moraveth peut déclarer qu'elle boit dans le Calice. Le prochain sort qu'elle lance ne peut être dissipé que sur un double naturel. Si le sort reste en jeu, il sera dissipable normalement.

Domaine de l'Agonie

« La douleur est la seule vérité que nul ne peut ignorer. Là où les cris résonnent, la volonté se brise et la magie s'éveille. »
— Nyssara Zhaelyth, première Vestale des Flots de Sang

Depuis des millénaires, les Vestales des Flots de Sang entretiennent un culte dans les entrailles de l'arche noire. Les rites transforment toute souffrance en empreinte dans les Vents de Magie. Les cris des suppliciés, le sang versé et la peur des condamnés alimentent une énergie obscure capable d'attiser la cruauté et de briser la volonté.

Une sorcière avec la règle spéciale **Domaine de l'Agonie** peut défausser normalement un de ses sorts générés aléatoirement. Quand elle le fait, elle peut choisir à la place le sort emblématique de son domaine de Magie d'élection , ou un des sorts ci-dessous.

La Chair avant l'Honneur

Les esclaves savent qu'un pas en arrière vaut mieux qu'une mort inutile lorsque leur maître a encore besoin d'eux.

Type : Enchantement
Valeur de lancement : 7+
Portée : 12"
Effet : Choisissez une unité amie située à portée. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Magie, si cette unité perd un combat, elle cède automatiquement du terrain au lieu de fuir.

Pluie de Carreaux

La sorcière guide les projectiles vers les mêlées les plus sanglantes, où la mort frappe sans distinguer l'ami de l'ennemi.

Type : Enchantement
Valeur de lancement : 7+
Portée : 18"
Effet : Choisissez une unité ennemie située à portée. Cette unité peut être engagée dans un corps à corps. Elle subit 1D3 touches de Force 5. Si l'unité ciblée est engagée dans un corps à corps, répartissez chaque touche obtenue conformément à la règle spéciale Tir dans la mêlée de la Flotte du Sillage Noir.

Marée d'Agonie

Chaque cri rapproche les druchii de l'extase meurtrière qui accompagne la Marée de Sang.

Type : Enchantement
Valeur de lancement : 10+
Portée : 12"
Effet : reste en jeu : Tant que ce sort reste en jeu, considérez que les seuils de la règle spéciale Marée de Sang sont réduits de 5%. Si ce sort est dissipé, les seuils retrouvent immédiatement leur valeur normale. Aucun effet déjà acquis grâce à la Marée de Sang n'est perdu. Ne peut pas se cumuler.

Infanterie

Arrachés aux quatre coins du Vieux Monde, les esclaves de la Flotte du Sillage Noir constituent la cargaison la plus précieuse des expéditions druchii. Enchaînés, affamés et brisés par des années de supplices, ils sont jetés en première ligne pour épuiser l'ennemi et protéger leurs maîtres. Sous les coups incessants des contremaîtres, même les plus faibles continuent d'avancer jusqu'à ce que la peur cède enfin à la mort. Leur existence ne vaut guère plus qu'un carreau d'arbalète ou qu'un sacrifice rituel, et rares sont ceux qui survivent assez longtemps pour revoir les cales des navires. Chaque esclave tombé nourrit cependant la Marée de Sang, rapprochant la Flotte du Sillage Noir de son inéluctable triomphe.

Esclaves

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Esclaves	4	2	2	3	3	1	2	1	3	5
Contremaître	4	3	3	3	3	1	2	1	4	+3

Type de troupe : Infanterie régulière
Taille de Socle : 25x25mm
Taille d'unité : 5 à 20
Equipement : arme de base
Règles spéciales : tirailleurs, Peu coûteux, Dispersion, Cibles Sacrifiables, Volonté asservie, foule désorganisée

Options :

- L'unité entière peut prendre un bouclier ....+1 point par figurine
- Toute unité peut promouvoir une figurine en Contremaître (champion)..+3 point par unité

Le Contremaître peut recevoir un Fouet barbelé..........................+2 points

Peu coûteux

Les maîtres de la Flotte du Sillage Noir considèrent leurs esclaves comme une ressource abondante dont la perte n'a guère d'importance.

La destruction ou la fuite d'une unité d'Esclaves ne provoque jamais de *test de Panique* chez les unités amies.

Dispersion

Les derniers survivants cherchent davantage à préserver leur vie qu'à poursuivre le combat.

Lorsqu'il reste 4 figurines ou moins dans l'unité, celle-ci est immédiatement retirée comme perte. Les personnages ayant rejoint cette unité ne sont pas affectés.

Cibles sacrifiables

La vie d'un esclave n'a de valeur que tant qu'elle peut servir les desseins de ses maîtres.

Les unités amies bénéficiant de la règle spéciale **Tir dans la mêlée** peuvent choisir une unité d'Esclaves amie comme cible d'une attaque de tir, même si elle n'est pas engagée au corps à corps.

Volonté asservie

Les esclaves n'obéissent ni par loyauté ni par courage. Tant que le fouet claque derrière eux, ils avancent.

Tant qu'un Contremaître est présent dans l'unité, celle-ci utilise la caractéristique de Commandement du Contremaître. De plus, si l'unité compte 10 figurines ou plus, elle ajoute +1 à son résultat de combat.

Si le Contremaître est retiré comme perte, l'unité doit immédiatement effectuer un test de Commandement. En cas d'échec, elle gagne la règle spéciale **Stupidité** jusqu'à la fin de la bataille.

Kharyx, Prédateur de la Lune Noire

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Kharyx	6	5	-	5	5	5	4	5	5	250

Type de troupe : Béhémoth
Taille de Socle : : 60 × 100 mm
Taille d'unité : 1
Equipement : Griffes et crocs (compte comme des armes de base)
Règles spéciales : Grande cible, terreur, Peau épaisse, sauvagerie, aura sanguinaire

Peau épaisse
Le cuir du Prédateur est si dense qu'il détourne les coups les plus puissants, tandis que des plaques osseuses protègent naturellement ses organes vitaux.
Le Prédateur bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 3+.

Sauvagerie
Le Prédateur devient plus redoutable à mesure que le carnage nourrit la Marée de Sang.
Lorsque la Marée de Sang atteint le seuil de
- 25% le prédateur gagne **L'odeur du sang :** le Prédateur gagne +1 Attaque.
- 50% le prédateur gagne **Frénésie prédatrice** : le Prédateur peut relancer ses jets pour blesser ratés.
- 75% le prédateur gagne **Carnage absolu** : les attaques du Prédateur ignorent les sauvegardes d'armure.

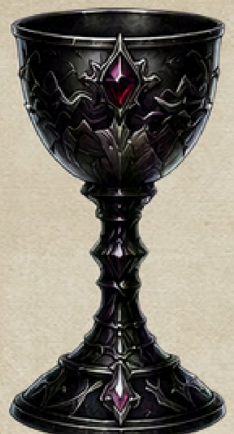
Si le Prédateur fuit pour quelque raison que ce soit, il perd immédiatement tous les bénéfices conférés par cette règle. Les effets de Sauvagerie ne peuvent plus être gagnés de nouveau durant cette bataille.

Aura sanguinaire
La simple présence du Prédateur réveille les instincts les plus primitifs de tous ceux qui l'entourent. Alliés comme ennemis se laissent emporter par une violence incontrôlable.
Les figurines, amies comme ennemies, en contact socle à socle avec le Prédateur peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés. Le second résultat doit être conservé.

Béhémoth

Les Prédateurs de la Lune Noire sont des créatures aussi anciennes que les montagnes de Naggaroth. Bien avant l'arrivée des Druchii, elles régnaient déjà sur les forêts obscures et les falaises glacées, chassant tout ce qui osait pénétrer sur son territoire. Les Maîtres des Bêtes ne les ont jamais véritablement apprivoisées. Ils savent seulement éveiller leur instinct de chasse et les guider vers leurs ennemis. Pour les cultes les plus secrets de la Flotte du Sillage Noir, un Prédateur est l'incarnation vivante de la sauvagerie, du sang versé et de la loi du plus fort. À mesure que le carnage s'intensifie, la bête abandonne toute retenue, sa chair se transforme, ses griffes s'allongent et son regard s'embrase d'une lueur écarlate. Là où elle passe, alliés comme ennemis succombent à la même frénésie meurtrière, jusqu'à ce que le champ de bataille ne soit plus qu'un vaste massacre.

Objets Magiques



Les trésors de la Flotte du Sillage Noir sont forgés dans le sang, la souffrance et les richesses arrachées aux peuples qu'elle a réduits en esclavage.

Certains furent façonnés par les maîtres artisans de Naggaroth, d'autres furent pris à leurs ennemis avant d'être pervertis par leurs nouveaux propriétaires.

Chaque arme, chaque armure et chaque artefact porte la marque de celui qui l'a possédé avant lui.

Entre les mains des capitaines du Sillage Noir, ces reliques deviennent des instruments de domination aussi redoutables que les lames et les fouets.

Car chez les Druchii, même les plus précieux trésors ne sont jamais destinés à être admirés : ils sont destinés à faire souffrir.

Objets Magiques de l'armée légendaire Elfes noirs

Les pages qui suivent sont à ajouter aux objets magiques de l'armée de légende elfes noirs qui se trouvent dans la liste d'armée légendaire elfes noirs. Ces objets magiques sont spécifiques aux armées des armées légendaires elfes noirs et peuvent être achetés de la même façon que des objets magiques Courants, comme décrit dans le livre de règles de *Warhammer: the Old World.*

Objets Magiques Extrêmement Courants : Tout objet magique marqué d'un astérisque (*) est considéré comme extrêmement courant, comme décrit dans le livre de règles de *Warhammer: the Old World*.

Armes magiques

Le Fouet de l'Ultime Leçon*.. **45 points**

Aucun esclave ne survit longtemps à ses coups. Ceux qui y assistent n'oublient jamais la leçon.

	P	F	PA	Règles spéciales
Le Fouet de l'Ultime Leçon	Combat	-	-	Attaque multiples(2)

Notes : À *la fin de chaque phase de combat durant laquelle le porteur a infligé au moins une blessure non sauvegardée avec cette arme, vous pouvez retirer comme perte une figurine d'une unité d'Esclaves amie située à 6". Si vous le faites, choisissez une autre unité amie à 12". Jusqu'au début de votre prochain tour, elle gagne Frappe en premier.*

Les Lames Jumelles de l'Agonie...40 points

Chaque blessure rapproche leur victime de la mort… et leur porteur de l'extase.

	P	F	PA	Règles spéciales
Les Lames Jumelles de l'Agonie	Combat	-	-1	Tirs multiples (2)

Notes : *chaque blessure non sauvegardées par ces lames font perdre 1 point à la caractéristique de commandement de leur victime jsqu'à la prochaine phase de combat.*

Arbalète du Dernier Souffle ....30 points

Les armuriers de la Flotte du Sillage Noir ont perfectionné une arbalète capable de déverser une pluie de carreaux avant même que l'ennemi n'ait compris d'où venait le premier tir. Ses chargeurs sont alimentés par les esclaves qui suivent les arbalétriers sur le champ de bataille.

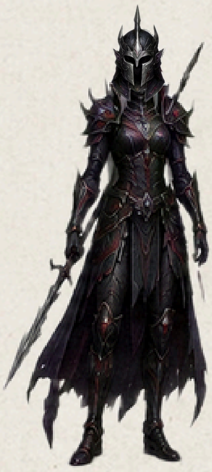
	P	F	PA	Règles spéciales
Arbalète du Dernier Souffle	24"	5	-1	Arme perforante (1), Tir Multiple (3)

Notes : *Si le porteur bénéficie de la règle spéciale Tir dans la mêlée, les tirs supplémentaires générés par cette arme sont également soumis à cette règle.*

Armures Magiques

Armure des Mille Captifs — 50 pts
Chaque âme enfermée dans cette cuirasse détourne un coup destiné à son maître.
Une fois par tour, lorsqu'une blessure est allouée au porteur, vous pouvez choisir une unité d'Esclaves amie à 6". Retirez immédiatement une figurine de cette unité comme perte. La blessure est ignorée. Mais la perte compte dans le résultat de combat.

Heaume du Bourreau.......................... 15 Points
Plus les suppliciés tombent, plus cette armure devient impénétrable.
Figurines dont le type de troupe est "infanterie" ou "cavalerie" uniquement. Le heaume du Bourreau ajoute +1 à la sauvegarde d'armure. Les attaques de Force 4 ou moins subissent un malus de -1 pour blesser le porteur.



Talismans

Talisman des Chaînes Noires*............. 20 Points
Les chaînes qui ornent ce talisman sont faites du même métal que celles qui entravent les esclaves de la Flotte. Leur cliquetis suffit parfois à rappeler aux captifs la présence de leurs maîtres.
Réservé aux personnages d'une armée d'Infamie de la Flotte du Sillage Noir. **Une seule utilisation**. Au début d'une phase de Combat, le porteur peut choisir une unité d'Esclaves amie située à 6" ou moins. Jusqu'à la fin de la phase, cette unité ne peut pas effectuer de **Céder du terrain.**

Talisman du Dernier Souffle............... 35 Points
Les Vestales prétendent que le dernier souffle d'une victime contient toute la peur qu'elle a éprouvée au moment de mourir. Certaines savent enfermer cette terreur dans des pierres noires.
Une seule utilisation. Lorsqu'une unité amie située à 12" ou moins du porteur est entièrement détruite, le porteur peut utiliser ce talisman. Choisissez une unité ennemie située à 12" ou moins du porteur. Jusqu'à la fin du tour, cette unité ne peut pas bénéficier de la **Présence charismatique** ni utiliser le **Commandement d'un personnage.**

Bannières Magiques

Bannière du Sillage Sanglant .... 40 pts
Lorsque cette bannière flotte au-dessus des rangs du Sillage Noir, les capitaines ordonnent d'avancer sans se soucier des pertes. Les survivants savent que leur sang ne sera pas versé en vain.
Réservée aux personnages d'une armée d'Infamie de la Flotte du Sillage Noir. U**ne seule fois par bataille**, une unité portant cette bannière peut, l'activer au début de sa phase de Combat. Jusqu'à la fin du tour, chaque fois qu'une figurine de cette unité est retirée comme perte au combat, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, ajoutez 20 points à la **Marée de Sang.**

Bannière du Sang Consacré................ 50 Points
Les prêtresses de la Flotte trempent le sang des sacrifiés dans les fibres de cette bannière. Lorsque les vents de magie soufflent sur le champ de bataille, les gouttes semblent se mettre à luire d'une lueur sombre.
Une unité portant la Bannière du Sang Consacré gagner une Résistance magique (1) Une seule utilisation par bataille. Au début d'une phase de Magie, le porteur peut dévoiler la bannière. Jusqu'à la fin de la phase, le porteur et toute unité amie située à 6" ou moins peuvent ajouter +1 à leurs jets de dissipation.

Objets enchantés

Chaînes du Bourreau*......................... 20 Points
Ces chaînes ne servent pas à retenir les captifs, mais à rappeler à leur porteur que nul ne peut échapper éternellement à son maître.
Une seule utilisation par bataille. Au début d'une phase de Combat, le porteur peut désigner une unité ennemie en contact socle à socle avec lui. Jusqu'à la fin de la phase, cette unité ne peut pas choisir de Céder du terrain.

Œil de la Lune Noire........................... 25 Points
Cette pierre noire est polie avec le sang de centaines de victimes. Ceux qui la fixent trop longtemps jurent y voir leur propre mort.
Une seule utilisation par bataille. Après qu'une unité ennemie située à 12" ou moins du porteur a réussi un test de Commandement, le porteur peut utiliser l'Œil. L'unité doit immédiatement relancer ce test de Commandement. Le second résultat doit être conservé.

Objets Cabalistiques

Voile de la Veuve Noire........................ 25 Points
Ce voile fut tissé avec les cheveux de captives sacrifiées à la Lune Noire. La lumière semble se perdre dans ses fils, comme si quelque chose se tenait toujours entre sa porteuse et la mort.
Une seule utilisation par bataille. Au début d'une phase de Combat, le porteur peut déployer le Voile. Si le porteur est accompagné d'une unité d'Esclaves, les attaques ennemies qui le ciblent doivent être réparties entre le porteur et l'unité avant les jets pour toucher comme si les esclaves s'interposaient devant leur maîtresse. Sur un résultat de 4+, l'attaque est alloué au porteur, sinon à l'unité.

Codex des Mille Lamentations .... 50 pts
Ce grimoire ne contient aucun sort écrit. Ses pages sont couvertes de noms, chacun appartenant à une victime dont le dernier souffle fut offert aux puissances du Sillage Noir.
Une fois par phase de Magie. Lorsqu'il lance un sort, le porteur peut retirer 1D3 figurines d'Esclaves d'une unité qu'il a rejointe. Il peut lancer 1D6 supplémentaire et conserver les deux plus haut.

Poisons interdits du Sillage Noir

Les Assassins de la Flotte du Sillage Noir emploient des toxines que les Druchii des terres considèrent comme trop instables ou trop difficiles à conserver. La plupart proviennent de créatures capturées dans les profondeurs des mers ou sont préparées à partir de substances récoltées dans les cales des Arches Noires.
Un Assassin peut choisir l'un des poisons suivants :

Poison des Cales Noires
Un mélange de venins marins, de moisissures des cales et de substances extraites du Puits des Ténèbres. Une seule goutte suffit à engourdir les muscles.
Pour chaque blessure non sauvegardée infligée par ce personnage, la cible subit –1 Initiative jusqu'à la fin de la bataille, jusqu'à un minimum de 1.

Venin de la Mer Rouge
Une toxine rituelle distillée à partir du sang de créatures marines et utilisée par les Vestales du Sillage Noir. Elle ne tue pas immédiatement : elle pousse le corps de la victime à s'épuiser dans une frénésie incontrôlable.
Lorsque ce personnage inflige au moins une blessure non sauvegardée à un personnage ennemi, la cible doit effectuer immédiatement un test de Commandement. En cas d'échec, elle gagne la règle **stupidité** et **frénésie**.

« Le Prédateur ne choisit pas son camp. Il choisit ses proies. »
Vhaelor Draneth - Maître des Bêtes de Karond Kar

Journal du Sillage Noir

I - L'AGE DE L'EXIL de –2723 à –1500

« Une Arche Noire ne possède pas d'histoire. Elle possède des couches. Chaque pierre conserve le sang de ceux qui l'ont habitée, chaque cale les cris de ceux qui y furent enfermés.»
inscription retrouvée dans les archives du Sillage Noir

-2723 - La Chute de Nagarythe
Les eaux ont englouti nos terres, mais pas nos richesses. J'ai vu les Sorcières arracher notre forteresse à ses fondations tandis que les familles nobles chargeaient leurs coffres, leurs armes et leurs reliques. Nous avons perdu nos domaines, pas notre rang. Les survivants sont nombreux, les esclaves aussi, et je refuse d'entendre parler de fuite. Nous avons simplement changé de territoire.

–2721 - Les premiers ponts
Nous avons atteint les eaux occidentales et les charpentiers travaillent sans relâche. Les cales sont encore celles d'une forteresse, pas celles d'une Arche Noire digne de ce nom. Les esclaves qui savent manier le bois ont été séparés des autres . Ceux qui ne savent rien portent les pierres. Une maison noble a déjà demandé que son quartier soit agrandi. Elle a reçu dix coups de fouet et aucune pierre supplémentaire.

–2719 - Raids vengeurs
Nous avons mouillé au nord d'Ulthuan avant l'aube et envoyé les Corsaires sur la côte. Ils ont ramené trois cent quarante esclaves, du bétail, du grain, du bois et quelques coffres d'argent. Les Asur ont fui avant même que nos Balistes Faucheuses ne puissent tirer. Les captifs remplissent maintenant les cales inférieures et personne à bord ne prétend encore manquer de main-d'œuvre.

–2708 - Le Puits aux Bêtes
Les cavernes sous la coque ont enfin été ouvertes. Des bêtes marines y sont enfermées derrière des grilles de fer, et les Maîtres des Bêtes réclament déjà davantage d'esclaves pour les nourrir. Les prêtres de Khaine en veulent pour leurs autels et les Corsaires pour les travaux. Le maître a tranché. Un esclave vivant servira plus longtemps qu'un esclave mort.

–2670 - Les premières compagnies
Le nouveau Maître de l'Arche a compris ce que les autres refusent encore d'admettre : une forteresse flottante sans armée permanente n'est qu'une proie. Les Corsaires sont divisés en compagnies régulières et leurs capitaines reçoivent des routes de pillage. Nous ne dérivons plus. Nous chassons.

–2584 - Au-delà des eaux d'Ulthuan
Nous avons quitté les eaux que nous connaissions pour descendre vers le sud. Trois Reavers ont précédé l'Arche et repéré les routes marchandes. Nous revenons avec sept cent dix esclaves, trois navires, de l'ivoire, des épices, des métaux et des cartes.

–2461 - La Maison déchue
Une maison a tenté de prendre le contrôle du Puits des Ténèbres. Ils voulaient commander la Dhar, donc commander les mouvements de l'Arche. Leur complot a échoué. Le Maître les a laissés vivre, ce qui est une punition plus raffinée que la mort. Leurs descendants travailleront dans les cales pendant trois générations.

–2317 - Le Pacte
Les Corsaires ont obtenu les expéditions, les Maîtres des Bêtes le Puits aux Bêtes et les cultes de Khaine les sacrifices. Le capitaine conserve le commandement des armes et de la guerre. Chacun prétend avoir gagné. J'ai vu leurs sourires. Aucun ne croit l'accord durable.

Yvraeth Nyssaryn, la Veuve des Trois Serpents

–2250 - Les premières maisons du Sillage

Les familles qui ont survécu à Nagarythe commencent à appeler les quartiers de l'Arche par leurs anciens noms. La Maison Dravelyth revendique une galerie entière comme propriété ancestrale, alors que personne ne peut prouver qu'elle lui appartenait avant la Déchirure. Une autre maison a produit des titres vieux de quatre siècles. Nous avons donc maintenant deux choses. Les Druchii respectent le sang et les faux documents suffisamment bien rédigés.

–2194 - La Nuit des Chaînes

Les esclaves ont cru pouvoir prendre les cales. Près de deux mille se sont emparés des ponts inférieurs et ont tenu trois jours. Nous avons ouvert le Puits aux Bêtes et lâché les créatures dans les coursives. Mille sept cents esclaves sont morts, avec quatre-vingt-six Corsaires et quatorze Maîtres des Bêtes. Les survivants ont reçu des chaînes neuves.

–2160 - Les portes de fer

Les cales ont été divisées en compartiments. Un esclave ne peut plus atteindre une autre cargaison sans passer devant trois portes et deux contremaîtres. Les nouveaux fouets sont forgés avec des pointes de fer. L'Arche semble enfin comprendre sa véritable nature.

–2091 - Le premier contremaître

Un captif s'est montré plus efficace que les Druchii chargés de surveiller les cales. Il connaît les langues, les habitudes et les faiblesses de ses semblables. On lui a donné un fouet et le droit de choisir qui mange. Il est devenu contremaître. Les autres esclaves le détestent déjà. Il a donc parfaitement compris son nouveau rang.

–2042 - Le Sillage Noir

Nous avons traversé une mer noyée sous une brume de Dhar. Les navires ennemis disparaissaient dans notre sillage avant que leurs équipages ne comprennent ce qui leur arrivait. Trois survivants ont parlé du Sillage Noir. Le nom a plu au capitaine.

–2011 - Les voiles noires

Les voiles runiques ont été remplacées par des modèles plus grands. Les Sorcières affirment qu'elles captent mieux les Vents et concentrent davantage de Dhar dans le Puits des Ténèbres. L'Arche avance désormais même lorsque le vent refuse de souffler. Les esclaves rament moins. Ils ne savent pas encore s'ils doivent s'en réjouir.

–1975 - La Grande Cargaison

Nous avons passé plusieurs années à frapper les villages côtiers. Dix-sept navires ont été pris ou détruits et huit mille esclaves sont descendus dans les cales. Nous avons ramené de l'or, des tissus, des armes, des chevaux et de la nourriture. Les Corsaires réclament déjà une nouvelle campagne.

–1918 - Le partage des prises

Les maisons nobles veulent leur part des esclaves, les Corsaires veulent des équipages, les Sorcières veulent des sacrifices et les Maîtres des Bêtes veulent nourrir leurs monstres. Le capitaine a fait inscrire les parts sur une plaque de fer. Personne ne discute lorsqu'une plaque de fer est tenue par des Gardes Noirs.

–1841 - Le banquet des traîtres

Vraek Dravelyth a découvert que trois officiers traitaient avec une autre Arche Noire. Il les a conviés à dîner. Ils étaient les seuls invités. À la fin de la nuit, leurs familles avaient déjà été réparties entre les factions rivales. Les Dravelyth viennent de rappeler à chacun que leur maison sait attendre.

–1789 — Les héritiers

Les enfants des premières familles nées sur l'Arche commencent à revendiquer des droits que leurs parents n'avaient jamais possédés. Ils n'ont jamais vu Nagarythe. Pour eux, les terres perdues ne sont qu'une histoire racontée par leurs parents. Le Sillage Noir est déjà leur maison.

–1716 — Le Prédateur de la Lune Noire

Nous avons ramené la bête de la Mer Bouillonnante après avoir perdu deux navires. Les Maîtres des Bêtes l'ont appelée Kharyx, Prédateur de la Lune Noire. Elle déchire les chaînes avec une facilité insultante. Je parie systématiquement trois esclaves sur la mort prochaine du premier Maître qui prétend la dominer.

–1652 - Les premières chasses de Kharyx

Le Kharyx a été lâché contre des prisonniers dans la cour basse. Il a éventré six hommes avant que les Maîtres des Bêtes ne puissent le rappeler. Les Sorcières veulent l'utiliser lors des sacrifices. Les Corsaires veulent l'utiliser contre les ennemis. J'espère qu'ils continueront à se disputer. Pendant qu'ils parlent, personne ne demande à me remplacer.

Drazhir Khaelth, le Porte-Lame Écarlate

–1604 - La guerre des cales

Les Corsaires et les Vestales se sont entretués pour décider à qui appartenaient les captifs. Le capitaine a finalement imposé trois parts. Une pour la Flotte, une pour les Bêtes et une pour les Autels. Les esclaves ne comprennent pas pourquoi nous nous battons pour eux. C'est probablement parce qu'ils sont incapables de comprendre la valeur d'une bonne cargaison.

–1500 — Une Arche devenue royaume

Le Sillage Noir possède maintenant ses propres routes, ses Corsaires, ses esclavagistes, ses cultes et ses maisons rivales. Les cales débordent, le Puits aux Bêtes grandit et les quartiers nobles s'étendent au-dessus des ponts militaires. Nous avons quitté Nagarythe depuis longtemps. Personne ici ne parle encore de retour.

Journal du Sillage Noir

II - L'ÂGE DES GRANDS RAIDS de –1499 à 500

« Le Sillage Noir n'a plus de port, car la mer entière est devenue son domaine. Là où nous jetons l'ancre, les faibles deviennent notre cargaison.

- Khaelir Varneth, Mâitre des Reavers du Sillage Noir, -1184

–1499 - Les portes d'Anlec

Nous avons rejoint les Arches Citadelle de Damnation et Palais de la Souffrance devant Anlec. Les Corsaires débarquent les esclaves par centaines pour déplacer les machines, creuser les positions et charger les navires. Onze mille captifs ont déjà été absorbés par la campagne. Les Asur vont bientôt comprendre que leurs murailles ne valent rien si ceux qui les construisent sont nos esclaves.

–1462 - Les quais de guerre

Notre Arche est devenue un entrepôt de guerre flottant. Les Reavers entrent et sortent constamment, les Balistes Faucheuses sont approvisionnées et les Corsaires dorment avec leurs armes. Les maisons nobles se disputent déjà les meilleurs postes dans la campagne. Une maison qui gagne une guerre gagne toujours quelque chose de plus intéressant qu'une médaille, des terres et des esclaves.

–1411 - La nuit des Asur

Un navire haut-elfe a tenté de nous suivre. Nous avons laissé les Reavers l'attirer vers les brumes du Sillage. Les Balistes ont tiré lorsqu'il n'était plus possible de distinguer amis et ennemis. Les Asur ont appelé cela une barbarie. Nous appelons cela une bonne utilisation des munitions.

–1327 - Les côtes d'Estalie

Nous sommes au large de l'Estalie, dans une brume épaisse. Les Reavers ont reconnu neuf navires marchands et plusieurs villages côtiers. Cette nuit, les Corsaires frapperont avant l'aube. Nous ramènerons environ trois mille deux cents esclaves, du vin, de l'argent, des chevaux, des armes et des cartes. Un navire sera épargné pour porter notre message aux humains.

–1294 - Le retour vers Naggaroth

Nous avons quitté les côtes d'Estalie et repris la route de l'ouest. Les cales sont pleines et les chevaux occupent maintenant une partie du pont inférieur. Les esclaves chantent parfois lorsqu'ils pensent que personne ne les entend. Je les laisse faire. Les chants rendent leurs chaînes plus faciles à compter.

–1174 - La Guerre des Capitaines

Le maître de l'Arche a été tué par son propre second. Le second a régné dix-neuf jours avant de tomber sous les lames de sa garde. Le troisième a fait exécuter les officiers survivants. J'ai compté les cadavres depuis ma tour. Trois capitaines en un mois, c'est une sélection naturelle particulièrement efficace.

–1088 — Les maisons s'arment
Les nobles ont commencé à entretenir leurs propres Corsaires en plus de leurs gardes personnelles. Chaque maison possède désormais ses hommes, ses esclaves et ses informateurs. Le Maître de l'Arche prétend commander. Il commande les armes. Pour le reste, les maisons se chargent de rappeler chaque jour qu'elles possèdent du sang ancien.

–963 - Les esclaves du Nord
Nous avons atteint les régions septentrionales et capturé plusieurs tribus entières. Cinq mille esclaves ont été chargés dans les cales. Les plus robustes serviront parmi les équipages des Reavers, les autres iront aux travaux ou aux autels. Une cargaison aussi importante mérite une escorte d'exectueurs de Har Ganeth.

–887 - Les brumes de Dhar
Le Puits des Ténèbres fonctionne moins bien. La Dhar stockée est contaminée et plusieurs Sorcières sont mortes en tentant de la purifier. Nous avons condamné les niveaux inférieurs. Je n'ai aucune envie de savoir ce que les Sorcières ont laissé derrière les portes.

–742 - Les portes scellées
Les sceaux du Puits tiennent encore. Les Maîtres des Bêtes évitent désormais cette partie de l'Arche et les esclaves prétendent entendre des voix sous les ponts. Je leur ai répondu que les morts n'ont pas de voix. Une Sorcière m'a regardé étrangement après cela. Je ne poserai plus de questions.

–696 - La chute d'Anlec « Anlec brûle.
Nous évacuons les archives, les armes, les reliques, les prisonniers et tout ce qui peut être arraché aux ruines avant les Asur. Des pierres de la cité sont maintenant chargées sur notre pont inférieur. Nous les utiliserons pour réparer l'Arche. Même la ruine d'Anlec continuera de nous servir.

–693 - La Bataille des Vagues
La mer était couverte de voiles. Les Corsaires ont combattu jusqu'à ce que les ponts deviennent glissants de sang, et deux Reavers ont sombré. Les créatures du Puits ont été lâchées lorsque les lignes elfes se sont mêlées. Nous avons gagné, mais plusieurs centaines de Corsaires ne rentreront pas. Les survivants réclament leurs armes.

–611 — Les prisonniers Asur
Nous avons ramené plusieurs Hauts Elfes après la Bataille des Vagues. Les Vestales les réclament pour les autels, les nobles veulent les interroger et les Sorcières veulent examiner leurs objets magiques. Cette nuit, les prisonniers ont disparu tous prétendent ne rien savoir. Je commence à apprécier cette Arche.

–238 — La mer sous la mer
Les cartes de Kaldor Maglen ont atteint nos mains. Nous avons envoyé un Reaver dans les profondeurs et découvert des eaux que les anciens navigateurs ne connaissaient pas. Trois créatures ont survécu à leur transfert vers le Puits aux Bêtes. Les Maîtres des Bêtes leur donnent déjà des noms que je ne retiendrai pas.

–87 — Les routes de l'Est
Nous avons poussé nos raids jusqu'à l'Ind et au Cathay. Les cales sont pleines de soieries, de jade, d'ivoire et d'épices, mais les Maîtres des Bêtes sont surtout intéressés par les tigres capturés. Dix-huit mille esclaves ont été ramenés. Les cartes de ces mers valent presque autant que la cargaison entière de prisonniers.

451 — Sartosa
Nous avons navigué avec la flotte morte de Settra jusqu'à Sartosa. Les humains ont résisté, puis les morts ont pris les murs. Plusieurs milliers de prisonniers sont tombés entre nos mains. Je n'aime pas combattre aux côtés des cadavres, mais je déteste encore davantage perdre une cargaison gratuite.

470 — Le retour des vivants
Les morts sont repartis avec leurs propres richesses. Nous avons conservé les esclaves, les armes et ce que nos Corsaires avaient arraché aux quais. Les Vestales parlent encore de l'étrangeté de cette alliance. Je leur ai rappelé qu'une alliance n'a pas besoin d'être honorable pour être utile.

500 — Le royaume flottant
Le Sillage Noir connaît maintenant les routes de presque toutes les mers que nous avons besoin de connaître. Les cales peuvent recevoir des milliers de captifs et les ponts abritent des générations de Corsaires. Les grandes maisons parlent désormais de l'Arche comme de leur propre royaume. Elles feraient mieux de se souvenir qu'un royaume appartient à celui qui possède les Gardes Noirs.

III - L'ÂGE DES ESCLAVAGISTES de 501 à 1500

« Une maison noble ne disparaît jamais vraiment. Elle attend seulement que ses rivales deviennent assez faibles pour leur arracher la gorge. »
- Syrath Velaryn, scribe du Palais des Lames, 743

753 - La Grande Chasse
Nous ne cherchons plus seulement des villages. Nous prenons des communautés entières. En trois années de campagne, plus de dix mille esclaves ont été chargés dans les cales et les nouvelles cages de contention sont presque terminées. Les Corsaires parlent de butin. Les nobles parlent de chasse. Moi, je parle de rendement.

781 - Les cales permanentes
Les nouvelles cales descendent plus profondément sous les entrailles de l'Arche. Les chaînes sont fixées directement aux parois et les compartiments peuvent être isolés en quelques instants. Les esclaves qui ont construit ces cellules y seront bientôt enfermés. Ils semblent surpris. Je ne vois pas pourquoi.

812 — Les Reavers du Sillage
Les Reavers sont désormais assez nombreux pour partir avant l'Arche et revenir après plusieurs semaines. Ils connaissent les côtes, les courants et les ports faibles. Une bonne flotte de Reavers permet à une Arche Noire de rester invisible jusqu'au moment où sa puissance s'abat.

860 — La Griffe d'Agonie
Une terrible nouvelle nous est parvenue du Grand Cathay. La Griffe d'Agonie a été renversée par une vague gigantesque. Plusieurs survivants ont rejoint notre pont, dont trois nobles qui prétendent que la perte de l'Arche n'était pas leur faute. Ils ont disparu trois jours plus tard. La mer a peut-être des monstres. Elle a surtout des capitaines incompétents.

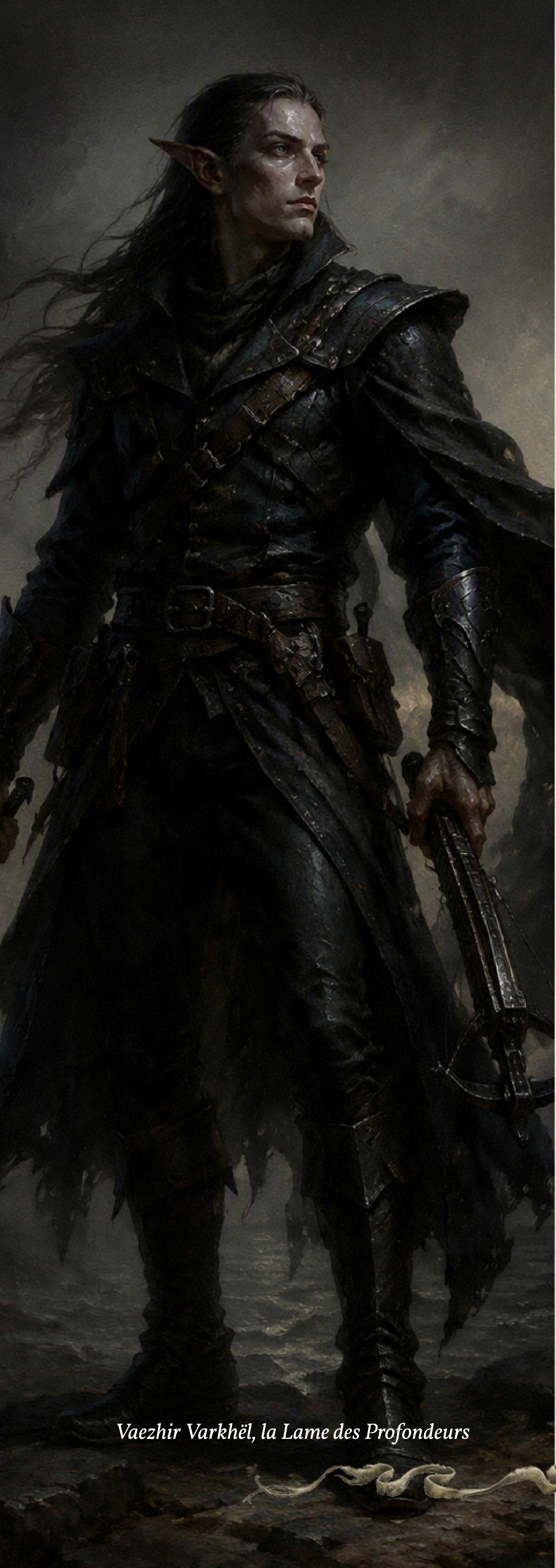
945 - Les survivants de Cathay
Les rescapés de la Griffe d'Agonie ont apporté des cartes et des récits de ports inconnus. Les maisons se les disputent déjà. Une Sorcière a acheté l'un des parchemins avec trois esclaves et un coffre de jade. Je soupçonne qu'elle aurait vendu sa propre sœur pour une meilleure carte.

963 - La Maison des Cales
Une nouvelle maison noble s'est enrichie grâce au commerce des captifs. Elle possède désormais ses propres contremaîtres, ses propres Reavers et deux Balistes Faucheuses. Les anciennes familles la méprisent. C'est bon signe. On ne méprise jamais une maison insignifiante.

1047 — Le sang des contremaîtres
Les esclaves nés à bord connaissent maintenant chaque pont, chaque porte et chaque routine. Certains deviennent contremaîtres. Ils apprennent vite que la survie ne dépend pas de la force mais de la capacité à trouver quelqu'un de plus faible que soi. Les Druchii qui se plaignent de cette pratique devraient observer nos propres maisons.

1103 — La route de l'Est
Nous avons repris les routes de Cathay et de l'Ind. Soieries, jade, ivoire, épices et bois rares emplissent les ponts. Seize mille esclaves ont été capturés et trois cent soixante-dix mille couronnes d'or de butin ont été estimées dans le registre. Les richesses orientales sont magnifiques. Les artisans capturés le sont moins.

1131 — Anlec renaît
Nous transportons pierre, métaux, esclaves, armes et créatures vers Anlec. Les maisons nobles se disputent déjà le mérite de la reconstruction. Deux représentants de chaque faction ont été exécutés pour leur avoir rappelé que l'Arche appartient à ceux qui la maintiennent à flot.



Vaezhir Varkhël, la Lame des Profondeurs

1187 - Le retour des pierres noires «
Certaines pierres d'Anlec ont rejoint nos propres murailles. Les maçons les reconnaissent immédiatement. Je trouve cela approprié. Les ruines d'une cité détruite par les Asur deviennent les murs d'une Arche qui continuera de les combattre.

1274 - Les enfants de la cale
Une génération entière d'esclave est née à bord. Ils n'ont jamais vu Naggaroth, ni Ulthuan, ni aucune terre libre. Certains demandent pourquoi leurs parents parlent encore de maisons qu'ils n'ont jamais vues. Je leur réponds que les esclaves ont parfois une mémoire étonnamment longue.

1320 — La Maison Dravelyth
Les Dravelyth ont acheté plusieurs quartiers proches des arsenaux. Ils prétendent descendre des anciennes lignées de Nagarythe et montrent des reliques pour le prouver. Personne ne peut vérifier leurs titres. Personne ne veut essayer. Vraek Dravelyth a déjà fait disparaître deux scribes qui posaient trop de questions.

1361 — Les Gardes Noirs
Les Gardes Noirs de la maison dominante ont pris position autour des arsenaux. Leur présence calme immédiatement les discussions. Les Corsaires n'aiment pas être surveillés, mais ils préfèrent encore être surveillés par des Gardes Noirs que par des Sorcières.

1398 — Le massacre du Puits aux Bêtes
La créature s'est échappée cette nuit. Elle a éventré vingt-sept Maîtres des Bêtes et onze Corsaires avant que le capitaine n'ordonne d'ouvrir toutes les portes. Quatre cents esclaves ont servi d'appât. La bête a finalement été tuée et ses os sont maintenant taillés en armes. Une bonne mort doit toujours laisser quelque chose d'utile.

1421 — Les Vestales des Flots de Sang
Les rites des Vestales deviennent plus élaborés. Les cales inférieures servent désormais parfois de sanctuaires et les esclaves destinés aux autels sont séparés dès leur arrivée. Une nouvelle Sorcière, Moraveth Dravelyth, a commencé à assister aux cérémonies. Elle regarde le sang avec une attention qui met même les Corsaires mal à l'aise.

1448 - La guerre en Estalie

Nous sommes revenus sur les côtes d'Estalie pendant que Jaffar le sultan ravageait le pays. Les humains étaient divisés et leurs ports mal défendus. Onze mille esclaves ont été capturés cette année et cent quatre-vingt mille couronnes de butin ont rejoint les coffres. Nous resterons tant que ces humains continueront à s'entretuer pour nous faciliter la tâche.

1450 - Les ports rouges

Nous avons frappé deux nouveaux ports et plusieurs domaines agricoles. Huit mille captifs supplémentaires ont rejoint les cales. Le vin est excellent, les chevaux acceptables et les humains toujours aussi faciles à tromper. Les Corsaires commencent pourtant à signaler une résistance plus organisée.

1451 - Le retrait d'Estalie

Six mille captifs supplémentaires sont à bord, mais les humains ont enfin commencé à nous poursuivre. Nous levons l'ancre avant qu'ils ne comprennent notre route. Une Arche Noire n'a pas besoin de gagner chaque combat. Elle doit simplement choisir ceux qu'elle accepte de livrer.

1458 — La deuxième escale d'Estalie

Nous sommes revenus dans les eaux estaliennes. Trois villages, deux ports et plusieurs domaines agricoles ont été frappés par les Corsaires et les Reavers. Quatre mille esclaves ont été chargés avec de l'or, du vin, du grain, des chevaux, des armes et des tissus. Un officier s'est laissé capturer. Sa tête pend maintenant à la Porte des Bêtes.

1500 — Le Sillage Noir

Les humains connaissent maintenant notre nom. Ils parlent d'une ville qui flotte sur la mer. Ils ont raison sur un point. Une ville ordinaire attend qu'on vienne l'assiéger. L'Arche peut choisir sa prochaine proie.

Shaelra Vaelrith, la Voix du Calice Noire

IV - L'ÂGE DE LA MARÉE DE SANG de 1501 à 2250

« Varhel croyait posséder le Sillage Noir. Il avait oublié la première loi des Druchii : nul pouvoir n'appartient à celui qui n'est plus capable de le défendre. »
— Morvayn Dravelyth, capitaine suprême des Corsaires du Sillage Noir, 2248

1508 — Le règne des maisons
Les maisons ne se contentent plus de leurs quartiers. Elles veulent les arsenaux, les Reavers, les Sorcières et les routes commerciales. Les Dravelyth ont gagné deux quartier. Les autres maisons protestent. Elles feraient mieux de préparer des assassins.

1574 — La troisième escale d'Estalie
Nous avons approché l'Estalie sous couvert de brume. Cette fois, les esclaves n'étaient pas notre seule cible. Une famille humaine possédait un artefact que les Sorcières convoitaient. Dix-sept cents captifs, des coffres d'or, du vin et les cartes maritimes ont rejoint l'Arche. L'artefact est maintenant dans le Puits des Ténèbres.

1608 — La Pluie de Carreaux
Les Arbalétriers ont commencé à tirer au travers des mêlées. Quelques Corsaires ont protesté après avoir reçu des carreaux dans le dos. Leur plainte a cessé lorsqu'on leur a demandé s'ils préféraient mourir sous les lames ennemies. Depuis, ils avancent plus vite.

1641 — Le tir dans la mêlée
La doctrine est désormais claire. Une cible ennemie engagée avec nos propres troupes reste une cible. Les Balistes Faucheuses tirent au-dessus des Corsaires et les Corsaires tirent au-dessus des esclaves. Les faibles appellent cela du gaspillage. Les survivants appellent cela une preuve de valeur ou de la chance.

1702 — Les autels de la Lune Noire
Moraveth a installé un sanctuaire dans les niveaux inférieurs. Son Calice recueille désormais le sang des captifs destinés aux rites. Les Sorcières du Couvent du Sillage Noir viennent régulièrement dans les cales. Les esclaves savent reconnaître leur pas.

1750 — La nuit de Magritta
Nous avons atteint le sud de l'Estalie tandis qu'un vampire Necrarque ravageait la région. Les réfugiés couraient devant les morts et nos Corsaires les suivaient. Neuf mille esclaves ont été capturés, avec de l'or et des vivres. Nous avons refusé d'attaquer. Nous servons Khaine, pas les morts.

786 — Les côtes malades
Les ports sont touchés par la peste. Nous avons cessé de frapper les grandes villes et choisi les villages, les convois et les camps de réfugiés. Vingt-huit mille captifs ont été pris au cours de ces années. Les malades ne valent rien.

1812 — La fin des années de peste
Les côtes recommencent à se relever. Les Corsaires veulent de nouveaux raids et les Maîtres des Bêtes réclament davantage de chair pour Kharyx et les autres prédateurs. Les Vestales ont doublé les sacrifices. Une maison rivale affirme que les Dravelyth accumulent trop de pouvoir. Je l'ai noté. Il est toujours utile de savoir qui souhaite mourir.

1864 — Kharyx déchaîné
Le Prédateur de la Lune Noire a été lâché pendant un combat contre des miliciens humains. Il n'a distingué ni alliés ni ennemi. Les guerriers qui l'entouraient ont continué à frapper avec une fureur que même les prêtres de Khaine ont admirée. Moraveth affirme que le sang nourrit la bête. La bête nourrit surtout les vainqueurs.

1911 — Les premières expériences de Maldris
Maldris de la maison Dravelyth s'intéresse désormais aux convois d'esclaves. Il affirme qu'une cargaison qui arrive intacte vaut davantage qu'une cargaison vendue trop tôt. Ses esclaves sont regroupés par origine, taille et aptitude. Les contremaîtres disposent de listes précises. Je n'ai jamais vu un noble traiter ses captifs avec autant de méthode.

Maldris Dravelyth, Seigneur des Lamentations

2000 — Mordheim

Les ruines de Mordheim nous promettaient de l'or, des objets étranges et des millers d'esclaves. Il n'y avait plus rien. Et les pierres magiques trouvées dans les décombres ont été jugées trop dangereuses. Moraveth n'est pas de cet avis. Elle a demandé qu'on les conserve. Je lui ai rappelé que les Sorcières qui fouillent trop profondément finissent parfois dans les cales avec leurs propres victimes.

2005 — Les caravanes naines

Nous avons frappé des caravanes naines. C'est toujours un plaisir de faire accuser les elfes d'Ulthuan à notre place. Les Corsaires ont ramené métaux, armes, minerais, pierres précieuses et machines. Les Nains sont difficiles à tuer et encore plus difficiles à briser. Leurs forgerons, eux, valent largement la peine.

2145 — Hel Fenn

Les hommes ont encore livré une guerre qui ne nous concerne pas. La bataille de Hel Fenn a rassemblé leurs forces contre les morts-vivants. Nous avons évité les eaux impériales et frappé ailleurs. Vingt-deux mille esclaves ont été capturés pendant ces années, avec assez de butin pour remplir trois coffres nobles.

2203 — Les feux de Drachenfels

Une lumière étrange a embrasé l'horizon depuis la mer. Nous avons approché puis fait demi-tour. Les humains mouraient par milliers sous une magie que nous ne comprenions pas. Je ne vois aucun intérêt à voler des cadavres que nous n'avons pas tués

2219 — Le Nord se ferme

Les Asur ont chassé les derniers Druchii du nord d'Ulthuan. Nous avons abandonné plusieurs routes. Les Corsaires veulent davantage d'expéditions vers l'Estalie, la Tilée et les mers méridionales. Les Druchii ne perdent jamais une route : ils en trouvent simplement une autre.

2228 — Varkhël prend les cales

Varkhël commande maintenant une partie de l'Arche. Il fait installer des cages mobiles, des chaînes de pont, des fosses de punition et des zones de tri. Les captifs elfes sont séparés des autres. Il répète qu'une cargaison qui sait se battre est plus utile qu'une cargaison qui se contente d'attendre. Les Dravelyth observent sans encore intervenir. »

2231 — La Décennie Rouge

Nous avons commencé une série de raids réguliers sur les côtes d'Estalie. Un raid, une retraite, un nouveau raid. Trente-six mille esclaves sont entrés dans les cales au cours de cette période et les histoires de l'Arche qui pousse ses propres prisonniers au combat commencent à circuler parmi les humains. Varkhël semble satisfait.

2241 — La Marée monte

Varkhël a enfin compris ce que nos anciens capitaines avaient seulement entrevu. Chaque mort rend nos guerriers plus féroces. Les esclaves passent les premiers, puis les Corsaires, puis les Arbalétriers. Lorsque le champ de bataille est assez rouge, les Kharyx sont lâchés. Moraveth parle désormais de Marée de Sang. Les Sorcières commencent à ajuster leurs rites à cette doctrine.

2249 — Ils nous attendaient

Nous sommes revenus au large de l'Estalie et avons envoyé les Reavers avant l'Arche. Deux mille esclaves ont été capturés avec des navires marchands, de l'or, des vivres, des armes et des cartes nautiques. Puis les feux sont apparus sur les falaises et les navires humains ont convergé. Varkhël a ordonné le retrait avant que les forces terrestres n'atteignent notre portée. Je n'aime pas cette journée. Pas parce que nous avons reculé, mais parce que les humains savaient où regarder.

2250 — La trahison de Varkhël

Varkhël nous a réunis pour affirmer que l'Arche lui appartenait. Maldris Dravelyth est arrivé avec ses propres Corsaires, ses esclaves armés et les Gardes Noirs qui lui sont restés fidèles. Lorsque les portes du pont supérieur se sont fermées, Varkhël a compris trop tard que les maisons avaient déjà choisi leur camp. Maldris lui a offert une dernière chance de s'agenouiller. Varkhël a accepté. Les lames ont parlé avant les Sorcières, et lorsque le silence est revenu, le fouet des Lamentations de Maldris claquait au-dessus du pont. Le Sillage Noir a désormais un nouveau maître.

Moraveth Dravelyth, Vestale des Flots de Sang

Le dîner de Lord Vaelith

Lord Vaelith Dravelyth avait toujours considéré que la véritable puissance d'un noble ne se mesurait pas au nombre de ses soldats, mais à la facilité avec laquelle les autres exécutaient ses ordres.

Sur l'Arche du Sillage Noir, son nom était prononcé avec respect dans les cours supérieures et avec crainte dans les ponts inférieurs. Il possédait trois navires rapides, une troupe de Corsaires, plusieurs ateliers et suffisamment d'esclaves pour que ses appartements ne connaissent jamais le moindre désordre. Ses quartiers occupaient l'une des hautes tours de l'Arche, là où les fenêtres donnaient sur l'océan et où la brume noire du Sillage se déployait sous les balcons comme un océan de fumée.

Vaelith aimait le confort. Chaque matin, ses serviteurs ouvraient les lourds rideaux de velours afin de laisser entrer la lumière froide du jour. Son petit déjeuner était servi dans une vaisselle d'argent gravée de scènes de chasse. Ses vins étaient conservés dans une cave privée, à l'abri des variations de température qui affectaient les niveaux inférieurs de l'Arche. Des musiciens jouaient régulièrement dans ses salons.

Il avait même fait venir un artisan de Naggarond pour décorer le plafond de sa salle à manger d'une immense carte des mers.

Vaelith aimait particulièrement cette carte. Elle représentait les routes maritimes qu'il avait parcourues, les cités qu'il avait pillées et les royaumes dont il avait fait transporter les richesses jusqu'à l'Arche. De minuscules pierres rouges marquaient les lieux où ses navires avaient remporté une victoire.

Il appelait cela son héritage. Ses rivaux appelaient cela de la vanité. Vaelith n'était pourtant pas un imbécile. Il savait que la noblesse druchii ne pardonnait rien. Chaque sourire dissimulait une intention. Chaque compliment pouvait être une invitation à baisser sa garde. Chaque banquet pouvait devenir une tombe. C'était précisément pour cela qu'il se croyait supérieur aux autres. Il savait se méfier.

Depuis plusieurs années, Vaelith entretenait une rivalité silencieuse avec Lord Maerith Varynth, un autre noble de l'Arche.

Maerith possédait moins de navires, moins de richesses et moins de prestige. Mais il avait quelque chose que Vaelith n'avait jamais réussi à obtenir. Le capitaine de l'Arche portait du crédit à ses paroles. Maerith parlait peu. Il assistait aux réunions sans chercher à s'imposer. Il ne racontait jamais ses exploits. Il ne faisait pas étalage de ses esclaves ni de ses trésors. Et pourtant le peu qu'il disait était mieux reçu que ses propres propos. Vaelith le trouvait insignifiant. «Les hommes qui ne cherchent pas à être remarqués sont généralement ceux qui n'ont rien à montrer », disait-il. Maerith souriait alors. Jamais il ne répondait.

La situation changea après un raid particulièrement lucratif. Les navires de Vaelith avaient intercepté un convoi marchand au large des côtes du Vieux Monde. Les cargaisons étaient considérables. Mais Vaelith avait commis une erreur. Il avait dépensé trop d'esclaves. Pour accélérer le déchargement, réparer les navires et transporter les marchandises, il avait sacrifié des centaines de captifs. Le butin était immense. Mais son coût l'était également. Le Maître de l'Arche le lui fit remarquer. Vaelith répondit avec arrogance.

- Un esclave peut être remplacé. Une cargaison comme celle-ci ne se présente qu'une fois par génération.

La phrase fut répétée. Puis répétée encore. Et finit par atteindre les oreilles de Maerith. Quelques semaines plus tard, une seconde expédition fut préparée. Cette fois, Maerith proposa d'en prendre le commandement. Vaelith accepta. Il était persuadé que son rival échouerait.

Le banquet eut lieu trois nuits avant le départ. Vaelith avait fait préparer sa salle avec un soin particulier. Les murs étaient couverts de tentures noires et pourpres. Des braseros diffusaient une lumière violette. Des esclaves servaient des mets rares dans des plats d'argent. Au centre de la table, une énorme coupe de cristal contenait un vin sombre venu de Naggarond. Une vingtaine de nobles étaient présents. Maerith était assis à la droite de Vaelith. « À notre prochaine victoire », déclara Vaelith en levant son verre.

Les convives répétèrent le toast. Maerith but. Puis il posa doucement sa coupe.
« À notre victoire », répéta-t-il.
Vaelith ne remarqua pas le silence qui suivit. Il ne remarqua pas non plus que trois de ses propres officiers évitaient son regard. Il était trop occupé à raconter comment il avait capturé le gouverneur d'une cité humaine quelques années auparavant. Lorsque le banquet prit fin, Maerith fut le dernier à quitter la salle. Avant de partir, il se retourna.
- Vous avez toujours été généreux avec vos invités, Vaelith.
Le noble sourit.
- Je le suis davantage encore avec mes ennemis.
Maerith inclina la tête.
- C'est précisément ce qui m'inquiète.

Le lendemain matin, Vaelith fut convoqué devant le conseil de l'Arche. Il entra dans la salle avec la certitude qu'il s'agissait d'une formalité. Puis il vit les documents posés sur la table. Des registres. Des rapports. Des comptes. Ses comptes. Des dépenses excessives. Des cargaisons disparues. Des navires dont les réparations avaient coûté plus cher que leur valeur. Des esclaves utilisés inutilement. Des décisions prises sans autorisation. Et surtout, plusieurs témoignages de ses propres officiers. Vaelith resta silencieux.
- Qui a fourni ces documents ? demanda-t-il.
Personne ne répondit.
Puis Maerith entra. Il ne portait aucune arme. Seulement une longue robe noire bordée d'argent. Vaelith comprit immédiatement.
- Toi.
Maerith s'arrêta devant lui.
- Moi.
- Tu étais mon invité.
- Je l'étais.
- Tu as mangé à ma table.
- Oui.
Vaelith se leva.
- Et pendant ce temps, tu préparais ma chute.
Maerith le regarda sans colère.
- Non. Je préparais votre remplacement.

Le jugement fut rapide. Vaelith ne fut pas exécuté. Ce fut pire. Ses navires lui furent retirés. Ses ateliers furent confisqués. Ses esclaves furent répartis entre plusieurs maisons. Ses serviteurs furent vendus. Ses appartements furent attribués à Maerith. Même son nom fut effacé de certains registres commerciaux. Mais le coup le plus cruel vint ensuite. La grande carte des mers fut décrochée du plafond de sa salle à manger. Vaelith assista à son démontage en silence.
- Vous ne pouvez pas me faire ça », murmura-t-il.
Maerith était présent.
- Pourquoi ?
Vaelith désigna la carte.
- C'est mon histoire.
Maerith observa les pierres rouges représentant les anciennes victoires. Puis il prit l'une d'elles.
- Non.
Il la posa dans sa paume.
- C'était votre erreur de croire que l'histoire appartenait à celui qui la raconte.
Il laissa tomber la pierre dans un coffre.
- Elle appartient à celui qui survit.

Vaelith fut relégué dans les niveaux inférieurs de l'Arche. Il conserva une petite chambre. Une seule. Sans serviteur. Sans vin. Sans musique. Sans fenêtres. Pendant plusieurs années, il vécut ainsi. Les premiers mois furent insupportables. Puis il apprit. Il apprit le nom des ouvriers. Il apprit les horaires des patrouilles. Il apprit quels contremaîtres acceptaient les pots-de-vin. Il apprit quels esclaves rêvaient de devenir Corsaires. Et surtout, il apprit une chose qu'il n'avait jamais comprise lorsqu'il vivait dans sa tour. La peur n'appartenait jamais vraiment à celui qui la provoquait. Elle changeait simplement de maître.
Un soir, plusieurs années après sa chute, un jeune noble vint le trouver. Il portait une armure neuve, des bijoux et une cape magnifique. Il ressemblait exactement au Vaelith d'autrefois.
- Lord Vaelith, dit-il.
Vaelith leva les yeux.
- Je ne suis plus lord.
Le jeune noble sourit.
- Pas encore.
Il posa une coupe de vin sur la table.
- J'ai besoin de quelqu'un qui connaît Maerith.
Vaelith regarda longuement la coupe. Puis il sourit. Pour la première fois depuis des années, son visage retrouva quelque chose de son ancienne élégance.
- Alors asseyez-vous, dit-il.
- Nous avons beaucoup à nous dire.
Et dans les profondeurs de l'Arche du Sillage Noir, là où les Druchii avaient depuis longtemps appris que la loyauté n'était qu'une autre forme de faiblesse, une nouvelle trahison commença à prendre forme.

Les voiles dans la brume

La mer était étrangement calme. Depuis plusieurs heures, les Reavers du Sillage Noir progressaient à faible allure dans une brume surnaturelle qui s'était déposée sur les flots. Elle ne ressemblait pas aux brouillards ordinaires que les marins connaissaient. Elle s'accrochait aux mâts, rampait le long des ponts et s'étendait autour des coques en nappes épaisses, effaçant l'horizon à quelques dizaines de mètres seulement.

Les capitaines druchii appréciaient ce genre de temps. Dans la brume, ils n'étaient plus des navires. Ils étaient des ombres. Les équipages avaient réduit leurs voix au minimum. Les ordres circulaient par signes et par murmures tandis que les marins surveillaient les silhouettes des deux autres Reavers qui avançaient à proximité. Les voiles noires se distinguaient à peine dans le brouillard. Puis une vigie leva brusquement le bras.

- Voiles !

Tous les regards se tournèrent vers l'avant. Une forme apparut dans la brume. Puis une seconde. Les silhouettes se précisèrent lentement. Deux navires hauts-elfes avançaient côte à côte. Le premier portait une grande voile noire sur laquelle se détachait un lys argenté, élégant et parfaitement visible malgré le brouillard. Le second arborait une voile bleu marine ornée de deux hautes tours blanches. Des navires de la Garde Maritime. Les Druchii restèrent silencieux quelques secondes. Puis le capitaine du premier Reaver sourit.

- Ils ne nous ont pas vus.

Sur les navires hauts-elfes, l'alerte fut donnée quelques instants plus tard. Les cors de signal résonnèrent dans la brume. Les voiles changèrent de position. Les deux bâtiments se séparèrent légèrement.

Le navire au lys argenté vira pour présenter son flanc, tandis que celui aux deux tours cherchait à prendre de la distance. Les Druchii, eux, accélérèrent. Le piège était en train de se refermer.

Le premier Reaver surgit de la brume comme un prédateur. Les arbalétriers druchii décochèrent une première salve. Les carreaux frappèrent les rambardes et les ponts du navire au lys argenté, obligeant les Gardes Maritimes à se mettre à couvert. Les Corsaires éclatèrent de rire. Pour eux, le combat était enfin devenu intéressant.

Le capitaine du Reaver donna un ordre bref. Les grappins partirent.

Plusieurs crochets s'enfoncèrent dans les flancs du navire haut-elfe. Les chaînes se tendirent brutalement et les deux bâtiments furent entraînés l'un vers l'autre. Le premier pont d'abordage s'abattit. Les Corsaires se précipitèrent. Mais ils découvrirent que leurs adversaires les attendaient. Au milieu des Gardes Maritimes se tenait leur capitaine. Une Elfe à la longue chevelure rousse, l'épée déjà levée.

Elle vit les Druchii franchir le bastingage. Elle donna un ordre.

— À l'abordage !

Les deux camps chargèrent au même instant. Le choc fut brutal. Les lames s'entrechoquèrent, les boucliers se heurtèrent et les combattants furent rapidement mêlés les uns aux autres. Les Corsaires riaient encore, mais ils comprirent bientôt que les Gardes Maritimes ne céderaient pas facilement. Le capitaine druchii observait la mêlée. Puis il aperçut les esclaves. Ils attendaient sur le pont du Reaver, attachés aux cordages et surveillés par les contremaîtres.

— Faites-les avancer.

Les chaînes furent détachées. Les esclaves furent poussés vers la passerelle. Certains hésitèrent. Les fouets claquèrent. Ils avancèrent. Leur présence permit aux Corsaires de maintenir la pression sur le pont ennemi. Mais chaque nouvelle vague d'esclaves représentait une nouvelle occasion pour les Druchii de gagner du terrain. Le combat s'étendit. Et le Sillage Noir commença à réclamer son tribut.

Au même moment, le second navire haut-elfe manœuvrait pour venir en aide au bâtiment au lys argenté. Le capitaine du Reaver leva son arbalète.

— Tirez !

Les servants hésitèrent. Le navire ennemi se trouvait derrière leurs propres troupes.

— Tirez quand même.

Les arbalètes à répétition crépitèrent. Les carreaux traversèrent la distance et tombèrent au milieu de la mêlée. Les Druchii eux-mêmes durent se jeter à terre. Les Corsaires hurlèrent de colère. Mais leur capitaine souriait. C'était précisément ce qu'il voulait. Chaque perte nourrissait la Marée de Sang.

Les esclaves tombés au cours du combat n'étaient pas seulement des victimes. Ils étaient devenus une ressource. Le contremaître du Reaver poussa une nouvelle poignée d'esclaves vers la passerelle.

— Avancez !

La plupart obéirent. Quelques-uns reculèrent. Le fouet claqua. La ligne repartit.

***

Puis un troisième navire apparut dans la brume. Une nouvelle voile blanche. Une nouvelle Garde Maritime. Les Hauts-Elfes avaient envoyé des renforts. Le capitaine druchii jura. Les deux navires ennemis se rapprochaient maintenant des Reavers.

La situation devenait dangereuse.

— Coupez les grappins !

Trop tard. Le capitaine du navire au lys argenté ordonna une nouvelle charge. Sa chevelure rousse flottait derrière elle tandis qu'elle entraînait ses Gardes vers les Corsaires. Les deux capitaines se retrouvèrent presque face à face. Leurs regards se croisèrent. Puis la bataille reprit. Les Druchii combattirent avec une joie presque inquiétante. Ils n'avaient aucune illusion sur la situation. Leur navire était encerclé, leurs adversaires devenaient plus nombreux et plusieurs de leurs hommes étaient tombés.

Mais la Marée de Sang montait. Chaque perte rendait leurs survivants plus déterminés. Le capitaine du Reaver comprit cependant qu'il ne gagnerait pas cette bataille. Il donna l'ordre de décrocher. Les grappins furent coupés. Les ponts d'abordage furent relevés. Les Corsaires reculèrent. Certains sautèrent directement sur leur propre navire. D'autres durent traverser les derniers mètres tandis que les deux bâtiments s'éloignaient.

Plusieurs combattants tombèrent à la mer. Les survivants du navire au lys argenté tentèrent de les poursuivre. Quelques Hauts-Elfes restés sur le pont, trop blessés pour reprendre le combat, furent capturés. Ceux qui étaient trop gravement touché furent laissé à l'agonie.

Le Reaver prit rapidement de la vitesse. Le second navire druchii apparut à son tour dans la brume et couvrit sa retraite. Les navires hauts-elfes ouvrirent le feu. Mais la brume se referma. Une silhouette noire disparut. Puis une seconde. Puis plus rien.

Les trois navires de la Garde Maritime continuèrent quelques instants leur poursuite avant de comprendre qu'ils avaient perdu toute trace de leurs adversaires.

***

Plusieurs heures plus tard, à bord du Reaver, l'atmosphère était pourtant loin d'être triomphante. Le capitaine fut convoqué dans la cabine du Dynaste auquel appartenait le navire. Il s'attendait à recevoir des félicitations. Il n'en reçut aucune. Le Dynaste consulta les registres. Puis il releva lentement les yeux.

— Combien d'esclaves avons-nous perdus ?

Le capitaine répondit. Le silence s'installa. Le Dynaste referma le registre.

— Et combien avons-nous capturé ?

Le capitaine hésita. Le chiffre était nettement inférieur. Le Dynaste se leva.

— Vous appelez cela une victoire ?

Il désigna les registres.

— Vous avez dépensé une cargaison entière pour capturer quelques prisonniers et endommager un navire qui nous poursuivra probablement dès qu'il aura réparé ses voiles.

Le capitaine baissa la tête.

— La prochaine fois, faites en sorte que les esclaves meurent pour quelque chose.

Le capitaine quitta la cabine en silence. Sur le pont inférieur, les chaînes résonnaient encore. Et dans les profondeurs de l'Arche, les scribes ajoutèrent une nouvelle ligne aux registres du Sillage Noir.

Une bataille gagnée.

Des esclaves sacrifiés.

Un navire ennemi endommagé.

Un butin médiocre.

Pour les Druchii, ce n'était peut-être pas une défaite. Mais ce n'était certainement pas une bonne affaire.

La marée de sang

Campagne narrative

Chaque bataille de *Warhammer: The Old World* est un chapitre d'une histoire plus vaste où les victoires et les défaites façonnent peu à peu le destin des combattants. Une victoire peut ouvrir une nouvelle voie alors qu'une défaite peut briser l'attaquant. Au fil des affrontements, les capitaines s'enrichissent, s'affrontent et voient leur fortune comme leur réputation mises à l'épreuve. À la fin de la campagne, chacun aura écrit sa propre histoire, faite de gloire, de richesse, de blessures ou de défaites.

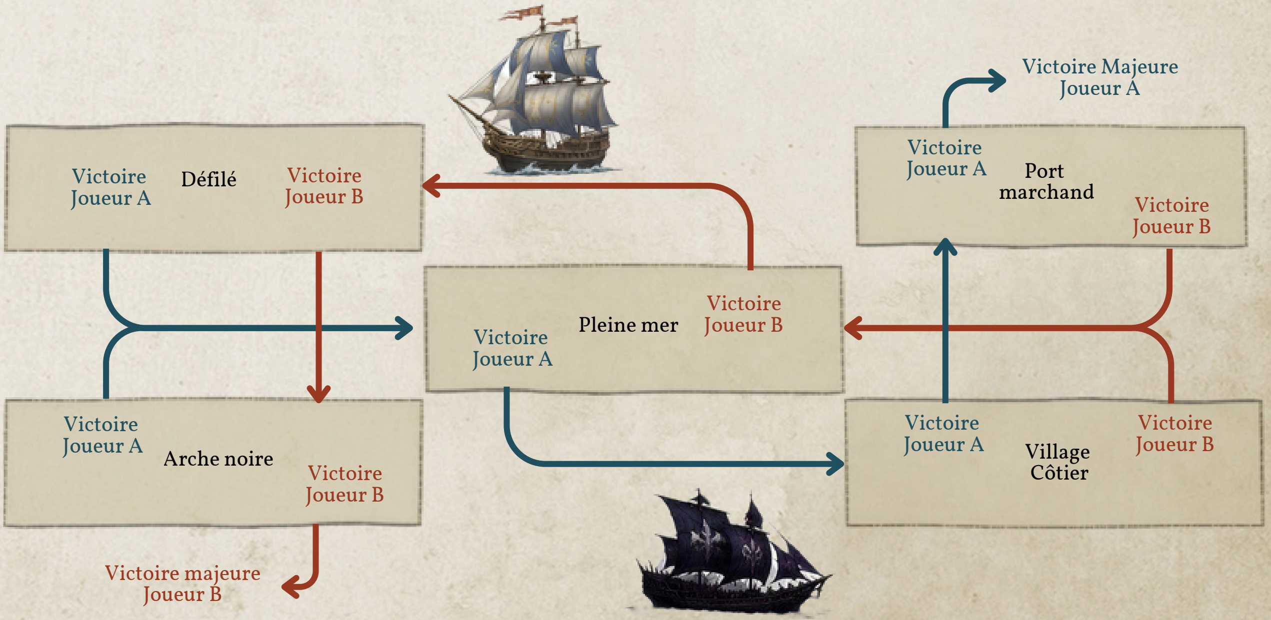
La Marée de Sang est une campagne composée de sccénarios liés les uns aux autres. Elle raconte la poursuite d'une flotte Druchii à travers les mers et les côtes du Vieux Monde, chaque affrontement faisant progresser la traque et déterminant la suite de l'expédition.

Au fil de la campagne, les flottes traversent différents territoires et accumulent des richesses. Les victoires et les défaites influencent la progression de la poursuite. Le butin permet de préparer les affrontements suivants.

Chaque flotte dispose de son propre journal de bord dans lequel sont consignés les principaux événements survenus au cours de la poursuite, les batailles livrées, les victoires, les défaites, le butin amassé.

La Marée de Sang

Le joueur A commande la flotte de l'Arche noire. Son objectif est de poursuivre son adversaire, de s'emparer de ses richesses et de le repousser progressivement vers de nouveaux territoires. Le joueur B commande la défense d'un port marchand. Son objectif est d'échapper à la flotte Druchii, de préserver ses ressources et de gagner suffisamment de temps pour interrompre ou briser la poursuite.
À chaque bataille, le résultat détermine la suite de la campagne. Une victoire peut permettre à la flotte victorieuse de poursuivre sa route, de s'emparer de nouvelles richesses ou de repousser son adversaire vers les eaux ou territoires voisins. Une défaite peut au contraire interrompre la poursuite ou modifier la position des deux flottes.



Le scénario *Pleine Mer* constitue le point de départ de la poursuite. Si elle doit être rejouée, les combats précédents ont suffisamment épuisé les équipages pour activer la règle spéciale Seuil de déroute (25 %), qui s'applique alors à tous les scénarios suivants.

À partir de ce moment, un joueur qui remporte deux batailles consécutives met fin à la poursuite avant que celle-ci ne s'éternise.

Règles de campagne

Le maître des pillages !
À la fin de la campagne, la victoire revient au joueur qui termine avec une victoire majeure. Sinon, le joueur qui possède le plus de Butin, faisant de la fortune accumulée au cours des affrontements l'ultime mesure du succès

Les capitaines de la Marée
Les joueurs peuvent d'un commun accord décider d'utiliser les règles Hauts-Faits et Blessures pour leurs personnages comme indiqué dans le supplément *le courant occidental*.

Le Butin
Le Butin représente les richesses accumulées par les flottes au cours de la campagne. Il constitue une ressource persistante, qui permet aux joueurs de préparer les batailles à venir.
Les joueurs commencent la campagne avec un butin de 0 sauf si une règle spéciale du scénario joué vous indique le contraire.
Le butin suit la règle spéciale **Secret**

Scénario prélude
Le scénario *Prélude* peut être joué indépendamment de la campagne. Il constitue une introduction aux principales mécaniques de *La Marée de Sang* et permet aux joueurs de se familiariser avec leurs fonctionnements avant de commencer la poursuite.

Lorsqu'il est joué avant *Pleine Mer*, le *Prélude* devient la première étape de la campagne. Le butin acquis au cours de cette bataille est alors conservé et peut être utilisé pour préparer ou modifier le déroulement du scénario *Pleine Mer,* conformément aux règles de campagne.

Gagner du Butin
À la fin de chaque bataille, chaque joueur calcule ses Points de Victoire normalement, selon les règles du scénario. Le nombre de Points de Victoire obtenus est immédiatement ajouté à la réserve de Butin du joueur et inscrit dans son journal de bord. Le Butin est donc gagné indépendamment de l'issue de la bataille. Une armée peut perdre la bataille tout en repartant avec une importante quantité de richesses. Le Butin ainsi accumulé est conservé d'une bataille à l'autre.

Dépenser le Butin
Entre deux batailles, chaque joueur peut dépenser une partie de son Butin pour réaliser des **actions de préparation** jusqu'à ce qu'il ait effectué deux **actions de préparation** ou qu'il ne puisse plus payer. Elles permettent de perturber ou modifier le déroulement de la prochaine bataille.
Le Butin dépensé est retiré du journal de bord et ne compte donc plus dans le total final de la campagne. Le capitaine doit ainsi choisir entre conserver sa fortune pour remporter la campagne ou la dépenser pour prendre l'avantage lors de la prochaine bataille. Se reporter au tableau des **actions de préparation**.

Le code des pirates :
Sauf indication contraire, toute dépense de Butin est effectuée au vu et au su des deux joueurs. Le joueur annonce l'action choisie.
Cette transparence permet à chacun de connaître les ressources dont dispose son adversaire et d'anticiper les conséquences de ses choix. Son coût est retiré de son journal de bord et son effet est appliqué selon les règles de l'action de préparation.

Secret :
Si l'**action de préparation** possède cette règle, le joueur n'est pas obligé de la déclarer. Mais doit tout de même retirer le coût en points équivalent.

Tableau des actions

Nom	Coût (PV)	Effet
Renseignements	*50*	*Après la mise en place du scénario, mais avant le déploiement, le joueur peut déterminer un des décors parmis ceux autorisés par le scénario au lieu de le tirer au hasard.*
Cartes détaillées	*75*	*Après le placement des décors, choisissez un éléments de terrain au hasard puis lancez un dé de dispersion et 1D6 comme lors de la règle de placement des terrains dispersés.*
Pilotes locaux	*75*	*Une unité désignée peut relancer un test de Terrain dangereux pendant la bataille.*
Eclaireurs	*100*	*Le joueur choisit une unité. Elle gagne la règle spéciale Éclaireurs (Scouts) pour cette bataille. Elle applique alors normalement les règles de déploiement des Éclaireurs.*
Avant-garde	*100*	*Le joueur choisit une unité. Elle gagne la règle spéciale Avant-garde (Vanguard) pour cette bataille et effectue normalement son mouvement d'Avant-garde.*
Ravitaillement	*150*	*Au cours de la partie, si une unité de base est détruite, lancez un 2D6. Sur un résultat de 12, la moitié de l'unité revient. Ne s'applique pas aux personnages.*
Soins	*150*	*Si le scénario précédent a infligé une pénalité persistante à un personnage de l'armée, cette pénalité est supprimée pour la prochaine bataille.*
Corruption	*150*	*Le joueur gagne +1 au résultat de son premier jet de déploiement de la bataille. Cet avantage ne peut pas être utilisé pour modifier un jet de lancement ou de premier tour.*
Faux renseignements	*150*	*Au cours de la partie, si une unité de base est détruite, lancez 2D6. Sur un résultat de 12, la moitié de l'unité revient. Ne s'applique pas aux personnages.* ***Secret.***
Barricades	*200*	*Placez D3 obstacles linéaires bas dans votre zone de déploiement après la mise en place des décors et avant le déploiement. Ils utilisent les règles normales des obstacles linéaires bas.*
Sabotage	*250*	*Choisissez un élément de terrain. Il compte comme Terrain dangereux pour la prochaine bataille. Cette modification doit être annoncée avant le déploiement. Les règles normales du Terrain dangereux s'appliquent.*
Cargaison piégée	*250*	*Choisissez un objectif ou un terrain. La première unité adverse qui le contrôle ou le traverse subit D3 touches de Force 3, sans sauvegarde d'armure, puis le piège est retiré.* ***Secret.***
Embuscade	*250*	*Une unité éligible gagne Ambushers pour cette bataille et peut être placée en réserve. Elle arrive ensuite selon les règles normales des Ambushers.*
Reconnaissance du rivage	*300*	*Après le placement des objectifs mais avant le déploiement, déplacez un objectif de 3", sans pouvoir le placer à moins de 3" d'un élément de terrain.*
Espions	*300*	*Après le déploiement des deux armées, mais avant le premier tour, le joueur peut redéployer une unité dans sa zone de déploiement, en respectant toutes les restrictions normales de déploiement.*
Sabotage naval	*300*	*Dans un scénario utilisant les règles navales de la campagne, choisissez un navire adverse. Il commence la partie en subissant 1d3 touches de force 6.*
Renforts amis	*400*	*Une unité autorisée par le scénario peut être placée en Réserve et arriver comme renfort selon les règles de Réserve du scénario. Cette action ne permet pas d'ajouter gratuitement une unité à la liste d'armée.*
Maîtrise du terrain	*400*	*Choisissez un élément de terrain avant le déploiement. Une unité de votre armée qui se trouve entièrement à l'intérieur de cet élément bénéficie de Tenace (Stubborn) jusqu'à la fin de la bataille.*
Voler le butin	*400*	*A la fin de la bataille, vous pouvez voler 1d6x50 PV du butin total de votre adversaire. Si cela le fait tomber sous 0, vous ne prenez que la différence. Une fois par campagne.* ***Secret***
Planification parfaite	*400*	*Après avoir pris connaissance du scénario, choisissez deux actions de préparation différentes, dont le coût individuel ne dépasse pas 250 PV. Payez normalement leur coût.*

Prélude

- Rencontre Fortuite -

Dans les brumes, une escorte progresse silencieusement entre les rochers et les sapins. Les hommes pensent avoir trouvé un passage sûr à l'abri des regards mais le brouillard semble les suivre. Mais des formes noires se dessinent furtivement entre les arbres.

La brume s'était levée avant l'aube, épaisse et froide, noyant la route sous un voile gris. Je voyageais depuis plusieurs jours avec ma cargaison, accompagné de quelques gardes pour tenir les voleurs à distance. De part et d'autre du chemin, les sapins se dressaient comme des silhouettes noires, immobiles dans le brouillard. Par moments, nous entendions le vent siffler entre les branches, puis plus rien.

Les rochers qui bordaient notre route disparaissaient et réapparaissaient au gré des nappes de brume. Je ne savais plus depuis combien de temps nous avancions. Était-ce une route côtière ou étions-nous déjà près des eaux ? Je n'aurais su le dire. Même les chevaux semblaient hésiter, leurs sabots frappant la pierre avec un bruit étouffé. Les gardes parlaient à voix basse et regardaient régulièrement derrière eux. Plusieurs fois, j'eus l'impression d'apercevoir une forme entre les arbres, mais chaque fois la brume se refermait.

Puis nous entendîmes un craquement, quelque part sur notre gauche. Les hommes saisirent leurs armes. Le silence qui suivit fut plus inquiétant encore.

Quelque chose avançait avec nous, invisible derrière les rochers et les sapins. Je voulus donner l'ordre de repartir lorsque le brouillard s'ouvrit lentement devant nous. Une bannière noire apparut entre les arbres. Et sur son tissu flottait le sinistre symbole des Druchii.

Les ombres dans la brume

Attaquant

Le joueur A dirige les équipages des reavers à la recherche d'une nouvelle proie. Ils ont été surpris d'en trouver une si prêt.

Défenseur

Le joueur B représente un navire de commerce qui se rend au port marchand avec une escorte conséquente.

Mise en place

Le champ de bataille représente une route commerciale. Placer le terrain comme indiqué page 268 du livre de règles Warhammer: The Old World. Au moins un des éléments de terrain doit être un bois.

Déploiement

Une fois le champ de bataille mis en place, le gagnant d'un tir au dé choisit quel joueur déploie la première unité. Le gagnant de ce tir choisit également son bord de table.

Avant le déploiement, le joueur défenseur choisit une unité d'une puissance d'unité d'au moins 5, celle-ci est considérée comme transportant les marchandises. Elle gagne la règle **Marchandise**, voir les règles spéciales du scénario.

Premier tour

Le joueur qui a remporté le jet de dé pour déterminer les zones de déploiement ne peut pas être le premier joueur à jouer au premier tour.

Durée de la partie

La bataille dure six rounds, ou jusqu'à ce qu'un joueur concède la partie.

Condition de victoires
A la fin de la bataille utilisez les points de Victoire pour déterminer le vainqueur.

Règles spéciales du scénario

Marchandises : À la fin de la bataille, chaque figurine portant cette règle rapporte 100 points de victoire à l'attaquant si elle a été détruite, de quelque manière que ce soit, au cours de la bataille. Si elle est toujours en jeu, elle rapporte 100 points de victoire au défenseur.
Une figurine qui quitte la table compte comme détruite pour déterminer les points de victoire de cette règle.

Variantes
Les règles additionnelles du *Manuel du général - Colonne de bataille* peuvent être utilisées pour cette bataille. Lorsque le scénario prévoit une règle particulière concernant un élément du champ de bataille, celle-ci remplace ou modifie la règle correspondante du *Manuel du général*. Remplacer le pion par un chariot de ravitaillement.

Pour une bataille plus immersive, les joueurs peuvent utiliser les règles de bataille navale présentées dans le scénario *pleine mer* du supplément *La marée de sang*. Dans ce cas, aucun décor n'est placé sur la table. L'ensemble du champ de bataille est considéré comme une étendue de mer. Ajouter la règle **Logistique** et **Déploiement naval** au scénario.

Le village côtier

- Attaque de flanc -

L'attaquant a gagné la terre. Derrière les falaises, un village vit encore comme si la guerre était loin. Les habitants et les défenseurs ont donc reçu l'ordre de ne rien laisser aux Druchii. Vivres, munitions, marchandises et réserves doivent être évacués ou détruits avant l'arrivée de l'ennemi.

Le village était encore calme quand on nous a donné l'ordre. J'ai rassemblé les gens sur la place et je leur ai dit qu'il fallait partir. Les Druchii étaient derrière nous, et ils ne tarderaient pas à arriver. On ne pouvait pas défendre le village, alors il fallait au moins leur laisser des cendres. J'ai demandé aux hommes de vider les greniers et de sortir les tonneaux. Personne n'a bougé. Une femme m'a demandé où elle irait avec ses enfants. Un vieux m'a dit que c'était sa maison et qu'il ne la laisserait pas brûler. Ils ont commencé à crier.

Moi aussi, j'avais une maison, quelque part plus au nord. Je savais ce que ça faisait de tout perdre. Mais les ordres étaient les ordres. J'ai pris une torche dans les mains d'un des gars. Le propriétaire s'est mis devant sa porte. Je lui ai demandé de bouger. Il n'a pas bougé. Alors je l'ai poussé et j'ai jeté la torche sur le toit de chaume. Le feu a pris d'un coup. Personne ne parlait plus. Puis quelqu'un a crié en regardant vers la brume. Les Druchii arrivaient.

Terre brûlée

Attaquant
Le joueur A dirige l'assaut sur la côte. Une partie des troupes ont été menées en avant pour prendre le village de court.

Défenseur
Le joueur B cherche à priver l'attaquant des ressources du village. Il doit les détruire avant que le joueur A ne puissent les piller.

Mise en place
Le champ de bataille représente une ville en flammes. Des gravats et des débrits jonchent le sol. Les deux terrains du scénario sont des **maisons de pêcheur** et sont positionnés suivant les indications de la carte.

Déploiement
Une fois le champ de bataille mis en place, le gagnant d'un tir au dé choisit quel joueur déploie la première unité. Le gagnant de ce tir choisit également son bord de table mais doit respecter le déploiement indiqué sur la carte ci-après.

Avant le déploiement, les deux joueurs séparent en secret leurs armée en deux : la force principale et la force d'attaque de flanc.

- Une force d'attaque de flanc doit contenir au moins une unité qui n'est pas un personnage et peut valoir jusqu'à 33% de la valeur en point totale de l'armée pour l'attaquant, 50% pour le défenseur.
- Une force d'attaque de flanc peut inclure le général.

Une fois les forces d'attaque de flanc selectionnées, le gagnant du tir au dé déploie sa force d'attaque de flanc. Le défenseur choisit l'une ou l'autre de ses zones de déploiement et décide que ce sera son flanc. Le défenseur déploie la force principale ensuite dans la zone de déploiement.

Le défenseur peut se déployer directement dans les éléments de terrain s'il respecte les conditions d'occupation.

La force principale de l'attaquant est placée en réserve et peut attaquer au tour suivant.

Premier tour
Le gagnant d'un jet choisit qui commence, mais le joueur qui a choisi son bord ne peut pas choisir le premier tour

Durée de la partie
La bataille dure six rounds, ou jusqu'à ce qu'un joueur concède la partie.

Condition de victoires
A la fin de la bataille utilisez les points de Victoire pour déterminer le vainqueur.

Règles spéciales du scénario

Maison de pêcheur.
Une Maison de pêcheur est un petit bâtiment en bois ou en pierre, généralement installé à proximité de la côte. Elle est considérée comme un terrain infranchissable qui bloque les lignes de vue et suit les règles habituelles applicables à ce type de terrain.

Piller la maison
Au début de la phase de combat, si au moins une figurine de l'unité non engagée au corps à corps termine son mouvement à moins de 3" de la maison de pêcheur et à plus de 8" d'une unité ennemie, elle peut lancer un dé. Sur 4+ celle-ci pille la maison. Le joueur ayant pillé la maison ajoute 100 points de victoire à son butin à la fin de la partie.

Brûler la maison
Au début de la phase de tir, si au moins une figurine de l'unité non engagée au corps à corps termine son mouvement à moins de 8" de la **maison de pêcheur** et à plus de 8" d'une unité ennemie, elle peut lancer un dé. Sur 5+ la maison de pêcheur devient un terrain difficile et continue de bloquer les lignes de vue. L'unité ne pourra pas tirer à cette phase.

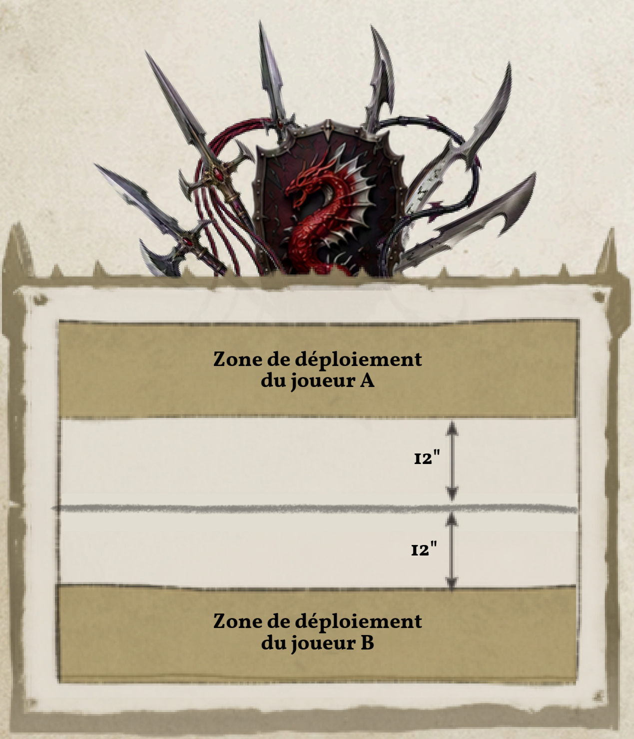
Il ne reste que des cendres
Si une **maison de pêcheur** a été brûlée ou pillée, elle ne peut plus être pillée.
Si une maison de pêcheur a été pillée, elle peut être brûlée.

Pleine mer

- Bataille rangée -

Les flottes ont quitté les eaux côtières et gagnent le large, espérant prendre l'autre de court avant que la brume ne se lève. Les voiles noires sont déjà à l'horizon et resserrent lentement leur formation. La mer est encore ouverte et chaque mille parcouru rapproche davantage la rage des combats.

Je n'ai jamais aimé la haute mer. Là où l'horizon est vide, il n'y a nulle part où se cacher, nul rocher derrière lequel reprendre son souffle. Depuis l'aube, nous apercevons leurs voiles dans la brume, tantôt noires et nettes, tantôt réduites à de simples ombres. Elles disparaissent avant que nous puissions compter les navires, puis réapparaissent plus loin, toujours plus proches. Les hommes prétendent ne rien craindre, mais je vois leurs mains trembler lorsqu'ils ajustent les cordages. Nous avons encore de l'espace pour manœuvrer, encore assez de voiles pour tenter de les semer. Je pourrais faire changer le cap, prendre le vent et gagner quelques heures. Mais chaque fois que je regarde derrière moi, les silhouettes noires sont toujours là. Elles ne tirent pas encore. Elles attendent. Et je commence à comprendre que cette poursuite n'est pas une bataille que nous devons gagner, mais une chasse dont nous devons simplement survivre.



Sur les flots

Attaquant
Le joueur A dirige les druchii qui ont retrouvé la flotte ennemie et cherchent à maintenir la pression et infliger suffisamment de pertes pour forcer leurs proies à abandonner la haute mer.

Défenseur
Le joueur B commande la flotte traquée qui tente de conserver sa liberté de mouvement et de gagner du temps. Elle doit empêcher les Druchii de lui infliger des pertes trop importantes.

Mise en place
Le terrain ne comporte aucun décors.

Déploiement naval
Avant la bataille, les joueurs répartissent leurs troupes sur les navires en suivant les règles spéciales du scénario.
Seules les unités avec la règle *vol* et *corps liquide* peuvent se déployer hors des navires.
Les navires sont déployés alternativement avec toutes les unités embarquées. Un navire ne peut être déployé à moins de 6" d'un autre navire.

Logistique : les navires sont directement ajoutés à votre liste d'armée pour le coût en point et dans la catégorie indiquée aux pages suivantes.

Premier tour
Une fois le déploiement terminé, faites un tir au dé et le gagnant prend le premier tour. Le joueur qui a fini de déployer son armée ajoute +1 au résultat de son tir au dé.

Durée de la partie
La bataille dure six rounds, ou jusqu'à ce qu'un joueur concède la partie.

Conditions de victoire
A la fin de la partie, utilisez les Points de victoire pour déterminer le vainqueur.

Règles spéciales du scénario
Cette bataille utilise les règles normales de Warhammer: The Old World, auxquelles s'ajoutent les règles suivantes. Elles ont pour objectif de représenter les combats autour des navires sans transformer la partie en jeu naval indépendant.

Mer : Toute la table est considérée comme un terrain infranchissable sauf pour les unités avec la règle *vol, corps liquide, cape abyssale* et les navires.

Navires : Les navires sont considérés comme des éléments de terrain mobiles réctangulaires. Ils sont répartis en trois types : **navire de guerre, navire éclaireur, barque.**

Caractéristiques : Un navire dispose d'un mouvement d'une endurance et de points de vie qui représentent leurs capacités.

Bataille navale : Lorsqu'un navire tombe sous la moitié ou moins de ses Points de Vie initiaux, il devient endomagé. A la phase de mouvement du joueur actif, pour chaque navire contrôlé qui a perdu plus de la moitié de ses points de Vie, le joueur qui le contrôle jette 1D6. Si le résultat est 1, le navire perd immédiatement un point de Vie. Si le résultat est 6, le navire gagne immédiatement 1 points de Vie. Lorsqu'un navire perd tous ses Points de Vie, il est coulé. Cette règle ne s'applique qu'une fois par tour, par navire.

Navire endommagé : un navire endomagé réduit son mouvement de moitié arrondi à l'entier supérieur

Navire coulé : Le navire est retiré du jeu ainsi que toutes les unités qui étaient entièrement dedans. Les unités avec la règle *vol, corps liquide* ou *cape abyssale* restent sur place.

Attaquer un navire : Une unité peut cibler directement le navire. Le navire est touché automatiquement. Le navire n'a pas de sauvegarde, de sauvegarde invulnérable ou de régénération.

Magie des flots : un navire ne peut pas être ciblé par un enchantement, un maléfice ou un sort de transfert. Il peut être ciblé normalement par un projectile magique, un sort d'assaillement.
Si un vortex magique entre en contact avec le navire, il continue dans sa direction jusqu'à le traverser entièrement.

Repousser un navire : Un navire ne peut pas être déplacé de plus d'1" par un sort ou une règle spéciale autre que celle de ce scénario.

Naviguer : A la phase de mouvement, le joueur actif qui contrôle un navire peut le déplacer avec les règles applicables aux unités en ordre sérré avec les restrictions suivantes :

- Le navire ne peut pas faire de *réorientation*, de *recul*, de *mouvement latéral* ni de *marche forcée* ou de *reformation*

La règle *le bout du monde* s'applique. Si le navire sort du terrain de jeu, il est considéré comme ayant quitté la bataille. Il ne peut pas traverser de navire ou d'unité.

Souquez ! : Une fois par bataille, le navire peut se déplacer de deux fois son mouvement.

Dérive : Au début de chaque phase de mouvement, le joueur actif lance un dé de dispersion pour chaque navire. Le navire est déplacé de 1" dans la direction indiquée. le navire peut se déplacer normalement ensuite

Contact ! : Si un navire entre au contact d'un autre navire ou d'un terrain infranchissable, il s'aligne immédiatement sur le côté avec lequel il est entré en contact.

Combattre à bord :

Unité embarqué : une unité est dite embarquée si ses figurines sont situées entièrement dans le navire.

Abordage : Si le mouvement du navire amène une unité à moins d'1" d'une unité adverse, les deux unités sont considérées comme ayant chargé à la prochaine phase de combat.

Assaut : Une unité embarquée peut charger ou être chargée normalement si le navire sur lequel elle est et le navire de l'unité ciblée sont au contact.

Tirer en mer : Le navire ne bloque pas les lignes de vue d'une unité qui l'occupe. Deux navires au contact ne bloquent pas les lignes de vue des unités embarquées. Les unités bloquent les lignes de vue normalement.

Un homme à la mer ! Si une figurine termine un mouvement à l'extérieur du navire, la figurine est considérée comme perdue. Ne s'applique pas aux unités avec la règle *vol, corps liquide* ou *cape abyssale.* Ces dernières restent sur place.

Vortex magique : Si un vortex magique traverse une unité, celle-ci est affectée normalement.

Navires

Véritables bâtiments de combat, les navires de guerre forment l'ossature de la flotte. Leur puissance de feu et leur résistance leur permettent d'affronter directement les bâtiments ennemis et de tenir les positions décisives. Lents mais redoutables, ils imposent leur présence partout où la bataille se joue. Rapides et maniables, les navires éclaireurs sont les yeux et les oreilles de la flotte. Ils explorent les eaux, transmettent les ordres et harcèlent l'ennemi avant de se dérober grâce à leur vitesse. Leur rôle est moins de vaincre que de contrôler les mouvements adverses et de préparer le terrain pour les navires de guerre.

Navire de guerre

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Navire de guerre	5	-	-	-	8	10	-	-	6	150

Taille de Socle : 10x20"
Catégorie : unité rare
Règles spéciales
Eperonnage : Une fois par tour, le navire peut déclarer une charge sur un autre navire. Si celle-ci réussit, il inflige immédiatement D3 touches de force 8. S'il est endommagé, le navire de guerre perd définitivement cette règle.

Condition de contrôle : Un navire de guerre se contrôle par occupation d'une PU de 20 ou moins.

Points de victoires : Contrôler un navire de guerre à la fin de la partie rapporte 150 points de victoire.

Navire éclaireur

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Navire éclaireur	7	-	-	-	6	8	-	-	6	75

Taille de Socle : 8x15"
Catégorie : unité spéciale
Règles spéciales
Grappins : Une fois par tour, lorsque le navire éclaireur est au contact d'un navire de guerre ou d'un navire éclaireur, il peut lancer ses grapins. Le navire cible ne peut plus effectuer *naviguer* ou *souquez* ! Il *dérive* normalement.

Condition de contrôle : Un navire éclaireur se contrôle par occupation d'une PU de 15 ou moins.

Points de victoires : Contrôler un navire éclaireur à la fin de la partie rapporte 75 points de victoire.

Barque

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Barque	5	-	-	-	4	5	-	-	6	20

Taille de Socle : 2x5"
Catégorie : unité de base
Règles spéciales
Frêle : Si un navire de guerre ou un navire éclaireur entre au contact d'une barque pendant son mouvement, celle-ci est retirée du jeu. Si la barque entre au contact d'un navire, pendant son mouvement, elle effectue un contact normal.

Amarée : Si un navire de guerre ou un navire éclaireur commence son tour au contact de la barque, la règle Frèle ne se déclenche pas uniquement pour celui-ci. Un autre navire de guerre ou navire éclaireur déclenchera cette règle normalement.

Condition de contrôle : Une barque se contrôle par occupation d'une PU de 5 ou moins.

Règles additionnelles
Cette bataille utilise les règles normales de Warhammer: The Old World, auxquelles s'ajoutent les règles suivantes. Elles permettent de représenter les combats autour des navires tout en conservant les mécanismes fondamentaux du jeu.

Proche des côtes
Avant le déploiement, les joueurs déterminent ensemble les terrains maritimes utilisés. Utilisez 1D3+1 éléments de terrain maritime.
Le gagnant d'un jet de dés place le premier terrain puis les terrains sont ensuite placés à tour de rôle. Aucun élément ne peut être placé à moins de 6" d'un bord de table, d'un autre élément de terrain ou d'une zone de déploiement.
Un même type de terrain ne peut être choisi qu'une seule fois, à l'exception des bancs de brume et des récifs affleurants, qui peuvent être choisis deux fois.

Bancs de brume
De grandes zones de brume basse dérivent à la surface de la mer. Une unité située entièrement dans un banc de brume ne peut être ciblée par une attaque de tir provenant de plus de 12". Les unités à l'intérieur de la brume ne subissent pas cette restriction lorsqu'elles tirent vers une cible située à 12" ou moins.

Récifs affleurants
Des pointes de roche noire émergent à peine de la surface. Elles constituent un danger particulièrement important pour les navires endommagés. Un récif est un terrain infranchissable pour les navires. Lorsqu'un navire termine son mouvement à moins de 1" d'un récif, lancez 1D6. Sur un 1, il perd immédiatement 1 PV.
Un navire endommagé subit -1 à ce jet.

Haut-fond
Une vaste zone où la profondeur diminue brusquement ralentit les navires sans les empêcher complètement de progresser. Un navire qui entre dans un haut-fond réduit son Mouvement de 2" jusqu'à ce qu'il le quitte. Les navires éclaireurs et les barques ignorent cette pénalité. Un navire de guerre qui commence son mouvement dans un haut-fond ne peut pas utiliser Éperonnage.

Courants violents
Une partie de la mer est traversée par un courant puissant. Au début de chaque round lancez un dé de dispersion pour déterminez la direction du courant. Tous les navires entièrement ou partiellement dans la zone sont déplacés de D3" dans cette direction à la fin de la phase de mouvement, après avoir effectué leur mouvement normal. Un navire ne peut pas être déplacé par le courant s'il est au contact d'un autre navire. Le déplacement provoqué par le courant n'est pas considéré comme un mouvement.

Îlots rocheux
De petits îlots couverts de pins et de rochers brisent la monotonie de la pleine mer. L'îlot est un terrain infranchissable pour les navires. Les unités possédant vol, corps liquide ou cape abyssale peuvent s'y déplacer normalement. Une unité sur un îlot bénéficie d'un bonus de +1 à sa sauvegarde d'armure contre les attaques de tir provenant d'une distance supérieure à 6". Une unité située sur un îlot peut tracer ses lignes de vue normalement et peut être visée normalement.

L’arche noire

- Commandement& Contrôle -

Repoussée jusqu’à son dernier refuge, la flotte elfe noire n’a plus d’espace où fuir. L’Arche Noire se dresse derrière elle comme une forteresse, tandis que les navires du Sillage Noir approchent. Pour les défenseurs, il ne reste désormais qu’une seule chose à sauver : leur retraite.

L'Arche apparut dans la brume comme une montagne surgie de la mer. Ses flancs noirs dominaient les vagues et ses tours hérissées de pointes se découpaient contre le ciel. Pour les elfes de la flotte en repli, sa silhouette n'était plus seulement celle d'un navire c'était le dernier endroit où trouver refuge.
Les bâtiments survivants se dirigèrent vers elle sans même chercher à conserver leur formation. Certains avaient perdu des voiles, d'autres portaient les marques des combats précédents. Derrière eux, les voiles apparurent dans la brume.
La proie avait fini par rattraper les Druchii. Mais l'Arche ne serait abandonnée et les combat rempliraient la mer de sang.

Les murs noirs

Attaquant
L’attaquant a repoussé les Druchii jusqu’à l’arche. Il doit parvenir à briser la ligne de défense et prendre le contrôle des points d'accès à l'Arche Noire.

Défenseur
Le défenseur cherche à gagner de temps pour sceller les fortifications de l’Arche noire. Il doit empêcher l'attaquant de contrôler les points d’accès.

Mise en place
Placer le terrain comme indiqué page 268 du livre de règles *Warhammer: The Old World*. Les points d’accès sont simulés par des poternes et positionnés à 12" des bords de tables extérieurs.

Muraille :
Le défenseur peut poser une muraille continue de **tour** et de **murs** sur son bord de table.

Déploiement
Lancez un dé. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé choisit sa zone de déploiement.
Les deux joueurs déploient ensuite leurs armées dans les zones indiquées sur la carte du scénario.

Premier tour
Le joueur qui a remporté le jet de dé pour déterminer les zones de déploiement ne peut pas être être le premier joueur à jouer au premier tour.

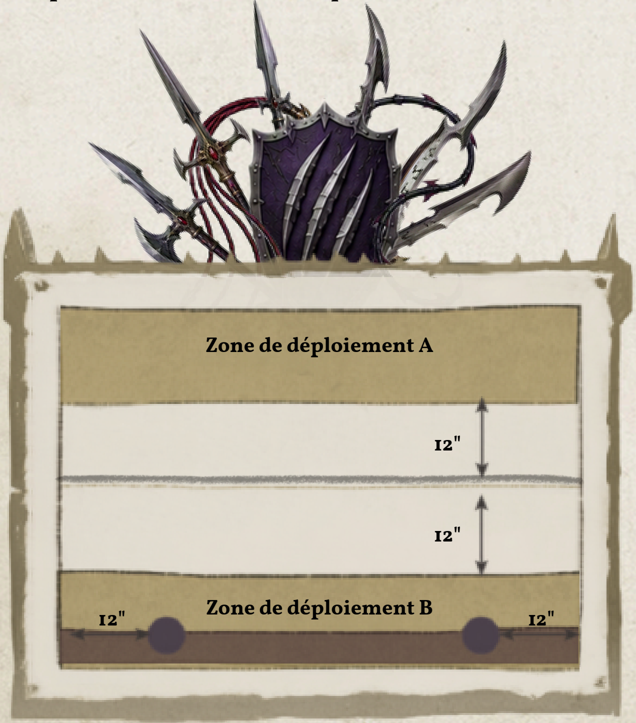
Durée de la partie
La bataille ne possède pas de durée fixe. À la fin du 6e round, lancez 1D6 et ajoutez le numéro du round en cours au résultat.

- Si le résultat est supérieur à 10, la bataille prend immédiatement fin.
- Sinon, la bataille continue et un nouveau jet est effectué à la fin du round suivant.

La bataille prend également fin si l'un des joueurs abandonne.

Forteresse : les coûts des terrains du défenseur sont directement comptés dans sa liste d’armée pour le coût en point et dans la catégorie indiquée aux pages suivantes.

Conditions de victoire
A la fin de la partie, utilisez les Points de victoire pour déterminer le vainqueur.



Règles additionnelles
Cette bataille utilise les règles normales de Warhammer: The Old World, auxquelles s'ajoutent les règles suivantes. Elles permettent de représenter les combats autour des navires tout en conservant les mécanismes fondamentaux du jeu.

Muraille
Une muraille est une succession de terrain **tour**, de **murs** et de **poternes**. Ces terrains sont mis au contact pour former une ligne continue. Ces terrains ne peuvent être placés qu'au contact du bord de table, d'un mur, d'une poterne ou d'une tour. Un mur, une tour ou une poterne peut être équipée de créneaux et est considéré comme indestructible. Les éléments de terrain de la muraille ont tous la règle **vue imprenable**. Les terrains ne peuvent pas sortir du bord de table.

Créneaux :
Un terrain créneaux est un terrain de 1" sur 3" qui peut être pris pour 20 points et compte dans les choix d'unité de base. Un créneau ne peut être placé qu'entièrement au contact d'un mur ou d'une tour. Il est considéré comme un obstacle linéaire bas.

Mur
Un mur est un terrain de 3" sur 12" qui peut être pris pour 100 points et compte dans les choix d'unité de base. Il est contrôlé par occupation d'une unité avec une puissance d'unité de 5 ou moins.

poterne
Une poterne est un terrain de 3" sur 3". Elle est contrôlée par occupation d'une unité de 5 ou moins. Les poternes n'ont pas de coût en point.

Tour
La tour est un terrain de 6" sur 6" qui peut être pris pour 200 points et compte dans les choix d'unité spéciale. Il suit les règles de terrain Tour, comme indiqué page 275 du *livre de règles warhammer : the old world*. Elle n'applique pas la règle **placer les terrains spéciaux.** les règles spéciales de ce scénario prévalent en cas de contradiction.

Conditions de victoire : Contrôler une poterne à la fin de la partie rapporte 200 Points de Victoire.
Contrôler une tour à la fin de la partie rapporte 150 Points de Victoire.
Contrôler un mur à la fin de la partie rapporte 100 Points de Victoire.

Assaillir une forteresse

Echelles : Lorsqu'une unité charge une unité située sur un mur ou derrière un créneau, elle est considérée comme étant directement au contact de celle-ci. L'unité qui charge subit alors -1 à sa Capacité de Combat et -1 à ses jets pour toucher au corps à corps. Ne s'applique pas à *vol*.
Cette règle permet de combattre une unité située sur la muraille sans que l'unité attaquante soit considérée comme occupant celle-ci.
Les unités de type *cavalerie*, *machine de guerre* ne peuvent pas utiliser la règle echelles

Tirs : Une unité située sur un élément de terrain de la muraille gagne +1 à son jet pour toucher et 3" de portée si l'unité ciblée n'est pas sur un élément de terrain de la muraille.

Chute : Si une figurine commence son mouvement sur un élément de terrain de la muraille et ne le termine pas sur un élément de terrain de type muraille, la figurine est considérée comme perdue. Ne s'applique pas aux unités avec la règle *vol.*

Vortex magique : Un vortex peut traverser la muraille. Si un vortex magique traverse une unité, celle-ci est affectée normalement.

Immuable : Un élément de terrain de la muraille ne peut pas être déplacé de plus d'1" par un sort ou une règle spéciale.

Contestation : Si deux unités sont en capacité de contrôler un même terrain, celle qui a la plus grande puissance d'unité le contrôle. En cas d'égalité, aucune ne le contrôle.

Le défilé

- col de Montagne -

La flotte Druchii a été repoussée de la pleine mer et cherche désormais à s'évader dans les passages étroits du défilé. Les falaises et les îlots rocheux offrent aux fuyards un dernier avantage, les griffes de pierre lacèrent les coques. Cette manoeuvre était un piège.

Ils ont abandonné la haute mer avant la tombée du jour. Leur flotte s'est engagée dans le détroit, espérant que les rochers et les eaux étroites ralentiraient notre poursuite. Je les ai laissés croire qu'ils avaient fait le bon choix. Ici, leurs navires ne peuvent plus manœuvrer librement et leurs lignes de fuite se réduisent à chaque instant. Nous avançons entre les falaises, les coques passant à peine entre les récifs. Nos hommes restent silencieux, les armes prêtes, tandis que les vigies surveillent chaque mouvement de la proie. Devant nous, les navires ennemis tentent encore de gagner du terrain. Derrière eux, nos voiles ferment déjà le passage. Ils comprennent enfin que le détroit n'est pas un refuge. C'est un piège. Je pourrais ordonner l'assaut immédiatement. Mais je préfère les voir s'épuiser encore quelques heures. Qu'ils dépensent leurs dernières forces à fuir. Lorsque nous frapperons, ils n'auront plus assez de souffle pour courir.

Entre les rocs

Attaquant
Le joueur B dirige la flotte victorieuse qui poursuit les les elfes noirs. Ses troupes arrivent sur les arrières de l'ennemi et doivent empêcher celui-ci de consolider sa position dans le sanctuaire en massacrant le plus d'ennemis possibles.

Défenseur
Le joueur A dirige la contre-attaque de la flotte Druchii. Ses troupes ont tendu un piège à leur adversaire. Leur capacité à conserver leurs forces détermine l'issue de l'affrontement.

Mise en place
Placer le terrain comme indiqué page 268 du livre de règles *Warhammer: The Old World.*
Le champ de bataille représente un défilé étroit. Les deux décors du scénario sont positionnés à 12" pas du centre. Ils sont tirés au hasard parmis les types de terrain dangereux ou difficiles.

Déploiement :
L'attaquant déploie une de ses unité en premier. Les joueurs déploient ensuite leurs unités en alternance, jusqu'à ce que toutes les unités aient été déployées.

Premier tour
Une fois le déploiement terminé, les joueurs effectuent un jet de dé pour déterminer qui joue en premier.
Le joueur qui a terminé de déployer toutes ses unités en premier ajoute +1 à son résultat.

Durée de la partie
La bataille dure 6 tours, ou jusqu'à ce qu'un joueur abandonne.

Conditions de victoire
A la fin de la partie, utilisez les Points de victoire pour déterminer le vainqueur.

Règles spéciales du scénario

Massacre :
À la fin de la bataille, compter la valeur en points des unités encore présentes sur la table.
Si la force restante de l'adversaire est :

- supérieur à 50% de la valeur totale initiale de l'armée, le joueur gagne 200 points de victoire
- entre 25% et 50% de la valeur totale initiale de l'armée gagne 75 points de victoire.
- inférieure à 25% de la valeur totale initiale de l'armée gagne 150 points de victoire.

Ces points s'ajoutent aux Points de Victoire obtenus normalement à l'issue de la bataille.

Variantes
Les règles additionnelles du *Manuel du général - Colonne de bataille* peuvent être utilisées pour cette bataille. Lorsque le scénario prévoit une règle particulière concernant un élément du champ de bataille, celle-ci remplace ou modifie la règle correspondante du *Manuel du général*.

Pour une bataille plus immersive, les joueurs peuvent utiliser les règles de bataille navale présentées dans le scénario *pleine mer* du supplément *La marée de sang*. Dans ce cas, aucun décor n'est placé sur la table. L'ensemble du champ de bataille est considéré comme une étendue de mer. Ajouter la règle **Logistique** et **Déploiement naval** au scénario.

Le port marchand

- Commandement& Contrôle -

Les fuyards ont réussi à rejoindre le port marchand où les défenseurs espèrent tenir assez longtemps pour que des renforts arrivent Mais les voiles noires ont reparu à l'horizon. les Druchii ont retrouvé leur proie et s'apprêtent à frapper avant qu'elle ne puisse repartir.

Je connais ce port depuis vingt ans. J'y ai vendu des cargaisons, négocié avec des capitaines et bâti ma fortune entre les quais et les entrepôts. Aujourd'hui, ses docks sont devenus notre dernier refuge. Les navires survivants sont serrés les uns contre les autres, incapables de manœuvrer librement. Les hommes chargent tout ce qu'ils peuvent encore emporter. D'autres renforcent les portes et déplacent les armes vers les quais. Je regarde les entrepôts pleins et comprends soudain tout ce que nous risquons de perdre. Ces marchandises représentent des années de travail et une fortune que je ne reverrai peut-être jamais. Nous n'aurons pas le temps de tout sauver. Peut-être même n'aurons-nous pas le temps de sauver les navires. Un cri monte soudain depuis la tour de guet. Les hommes cessent leur travail et regardent vers l'horizon. Les premières voiles noires apparaissent derrière les brumes. Elles avancent directement vers le port. Les cloches se mettent à sonner et les derniers habitants courent chercher refuge. Je comprends alors que nous avons fait exactement ce que nos poursuivants espéraient. Nous nous sommes enfermés nous-mêmes. Il n'y a plus de route derrière nous. Plus de détroit à franchir. Plus de village où disparaître. Seulement les quais, les navires et les richesses que nous refusons d'abandonner. Cette fois, nous devons tenir.

Le couroux des flots

Attaquant
Le joueur B commande la défense du port. Après avoir été poursuivi l'ennemi, ils se sont réfugiés dans le seul endroit sûr qu'ils connaissent.

Défenseur
Le joueur A commande l'armée elfe noire et désormais prête à se livrer au sac de la ville.

Mise en place
Placer le terrain comme indiqué page 268 du livre de règles Warhammer: The Old World.
Le bord inférieur de la table est considéré comme de la **mer** et traité comme un infrachissable sauf par les unités de type *vol*.

Déploiement
Lancez un dé. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé choisit sa zone de déploiement.
Les deux joueurs déploient ensuite leurs armées dans les zones indiquées sur la carte du scénario.

Premier tour
Le joueur qui a remporté le jet de dé pour déterminer les zones de déploiement ne peut pas être être le premier joueur à jouer au premier tour.

Durée de la partie
La bataille ne possède pas de durée fixe. À la fin du 6e round, lancez 1D6 et ajoutez le numéro du round en cours au résultat.

- Si le résultat est supérieur à 10, la bataille prend immédiatement fin.
- Sinon, la bataille continue et un nouveau jet est effectué à la fin du round suivant.

La bataille prend également fin si l'un des joueurs abandonne.

Conditions de victoire
A la fin de la partie, utilisez les Points de victoire pour déterminer le vainqueur.

Règles spéciales du scénario

Piller !

Au début de la phase de combat, si au moins une figurine de l'unité non engagée au corps à corps de l'attaquant termine son mouvement à moins de 3" d'un élément de terrain et à plus de 8" d'une unité ennemie, elle peut lancer un dé. Sur 4+ celle-ci le pille. Le joueur attaquant ajoute 100 points de victoire à son butin à la fin de la partie.

Brûler !

Au début de la phase de tir, si au moins une figurine de l'unité non engagée au corps à corps de l'attaquant termine son mouvement à moins de 8" d'un élément de terrain et à plus de 8" d'une unité ennemie, elle peut lancer un dé. Sur 5+ le terrain devient un terrain difficile et continue de bloquer les lignes de vue. L'unité ne pourra pas tirer à cette phase.

Il ne reste que des cendres

Si un élément de terrain a été brûlé ou pillé, il ne peut plus être pillé.

Si un élément de terrain a été pillé, il peut être brûlé.

Variantes

Les règles additionnelles du *Manuel du général - Colonne de bataille* peuvent être utilisées pour cette bataille. Lorsque le scénario prévoit une règle particulière concernant un élément du champ de bataille, celle-ci remplace ou modifie la règle correspondante du *Manuel du général*.

Pour une bataille plus immersive, les joueurs peuvent utiliser les règles de bataille navale présentées dans le scénario *pleine mer* du supplément *La marée de sang*. Dans ce cas, aucun décor n'est placé sur la table. L'ensemble du champ de bataille est considéré comme une étendue de mer. Ajouter la règle **Logistique** et **Déploiement naval** au scénario. Auquel cas la règle suivante s'ajoute :

Débarquement :

Un navire peut terminer un mouvement jusqu'à 3" sur le sol. Il est considéré comme immobilisé et ne peut plus bouger.

Pour une bataille totale, les joueurs peuvent utiliser en plus les règles de **Muraille** et de **forteresse** présentées dans le scénario *L'Arche noire* du supplément *La marée de sang*.

Journal de bord

Capitaine :

Nom :

Titre :

Citation :

Batailles menées

1 -

Victoire - Défaite

Evènements marquants :

Gains de la bataille :

Action choisie :

Trésorerie :

2 -

Victoire - Défaite

Evènements marquants :

Gains de la bataille :

Action choisie :

Trésorerie :

3 -

Victoire - Défaite

Evènements marquants :

Gains de la bataille :

Action choisie :

Trésorerie :

4 -

Victoire - Défaite

Evènements marquants :

Gains de la bataille :

Action choisie :

Trésorerie :

5 -

Victoire - Défaite

Evènements marquants :

Gains de la bataille :

Action choisie :

Trésorerie :

6 -

Victoire - Défaite

Evènements marquants :

Gains de la bataille :

Action choisie :

Trésorerie :

7 -

Victoire - Défaite

Evènements marquants :

Gains de la bataille :

Action choisie :

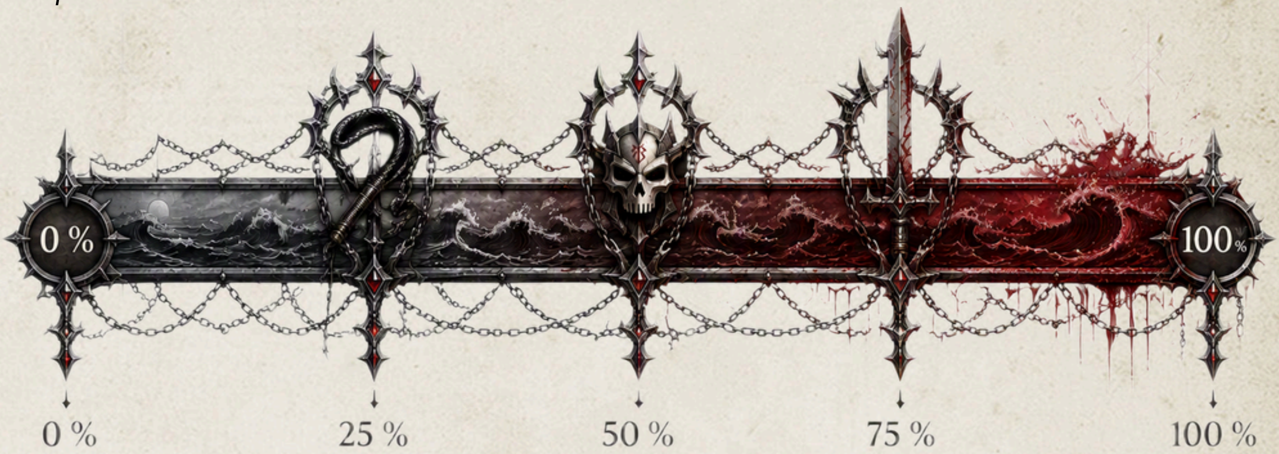
Trésorerie :

Notes

La Marée de Sang

Meurtriers

Au cours de la bataille, additionnez la valeur en points de toutes les unités détruites, qu'elles soient alliées ou ennemies. Comparez cette valeur au total initial des deux armées.



Valeur totale des deux armées	*Seuils de 25%*	*Seuils de 50%*	*Seuils de 75%*	*Marée d'agonie (5%)*
1000	250	500	750	50
2000	500	1000	1500	100
3000	750	1500	2250	150
4000	1000	2000	3000	200

Effet	*Seuils de 25%*	*Seuils de 50%*	*Seuils de 75%*
Flotte du Sillage Noir	*Peur du fouet*	*Mort aux faibles*	*Tuez-les tous*
	relance les tests de Fuite	*+1 au résultat de combat. Non cummulable.*	*relancer un jet de Charge ou de Poursuite et ajoute +1*
Kharyx	*L'odeur du sang*	*Frénésie prédatrice*	*Carnage absolue*
	+1 attaque	*Relance des jets pour blesser ratés*	*Ignore les sauvegardes d'amure*

Esclavagistes

Dépenses	*Conditions*	*Coût*	*Effet*
Moraveth	*Rejoint une unité d'esclaves*	*1-3*	*Chaque esclave retiré ajoute +1 au jet de lancement ou de dissipation*
Calice de la Lune Noire	*Rejoint une unité d'esclaves*	*1*	*Le prochain sort peut être dissipé que sur un double naturel.*
Fouet de l'Ultime leçon	*Infliger une blessure et esclave à 6"*	*1*	L'unité d'esclave amie gagne **Frappe en Premier**
Armure des Mille Captifs	*Esclave à 6"*	*1*	La blessure est ignorée mais la perte compte dans le résultat de combat
Voile de la Veuve Noire	*Rejoint une unité d'esclaves*	*1 par blessure*	Sur 4+ l'attaque est allouée au porteur sinon à l'unité.
Codex des Mille Lamentations	*Rejoint une unité d'esclaves*	*1d3*	3D6 au lancé de sort, 2 meilleurs conservés

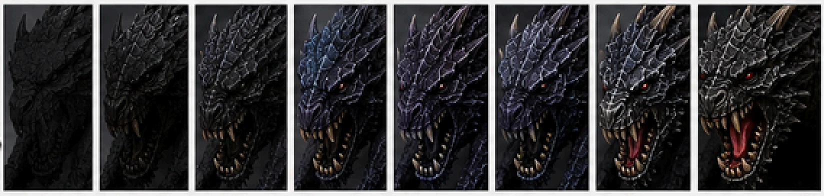
Peindre la Marée de Sang

PEINDRE UN KHARYX, PRÉDATEUR DE NAGGAROTH

Créatures sauvages et anciennes, les Kharyx incarnent la férocité de Naggaroth.
Leur peau sombre, leurs arêtes acérées et leurs yeux incandescents doivent refléter leur nature prédatrice.
Les contrastes subtils de noir, de violet froid et d'ivoire renforcent leur aspect brutal et inquiétant.

TECHNIQUE DE PEINTURE

Le secret d'un Kharyx réussi est un noir profond nuancé de violets et de gris bleutés, des arêtes claires et un rouge intense pour les yeux et la gueule.
Voici un processus en 9 étapes pour un résultat réaliste et spectaculaire.



1 SOUS-COUCHE — Sous-couchez la figurine en noir. Laissez bien sécher.

2 BASE — Appliquez Corvus Black sur toutes les écailles et la peau.

3 LAVIS — Appliquez Nuln Oil sur toute la surface pour accentuer les creux.

4 ÉCLAIRCISSEMENT — Éclaircissez avec Dark Reaper sur les volumes et arêtes principaux.

5 LUMIÈRES — Ajoutez Thunderhawk Blue sur les arêtes et écailles pour un effet violet froid subtil.

6 ARÊTES — Peignez les pointes avec Ushabti Bone puis Screaming Skull sur les extrémités.

7 GRIFFES & DENUE — Base Rakarth Flesh, l'intéreur, Carthshade, puis éclaircissement l'uhabti Bone et Pallid Wych Flesh. et Emperor's Children pour la langue.

9 YEUX — Base Khorne Red, ombrage Nuln Oil, puis Evil Sunz Scarlet, Fire Dragon Bright et un point blanc pour l'éclat.

PALETTE DE COULEURS

PEAU & ÉCAILLES : Abaddon Black, Corvus Black, Dark Reaper, Thunderhawk Blue, Thuchii Violet

ARÊTES & POINTES : Zandri Dust, Ushabti Bone, Screaming Skull

GRIFFES & DENTS : Rakarth Flesh, Agrax Earthshade, Pallid Wych Flesh

GUEULE & YEUX : Khorne Red, Carroburg Crimson, Screamer Pink, Evil Sunz Scarlet, Fire Dragon Bright

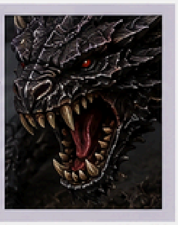
Les glacis de Druchii Violet dans les ombres profondes renforcent la teinte froide et sinistre.

SOCLE

Rhinox Hide, Dryad Bark, puis Stormvermin Fur.
Ajoutez des rochers sombres et des touffes violacées pour évoquer les terres hostiles de Naggaroth.

ASTUCE

Travaillez par glacis fins plutôt que par couches épaisses. Accentuez le contraste entre les arêtes claires, les yeux rouges et la peau très sombre pour un rendu spectaculaire sur la table de jeu.

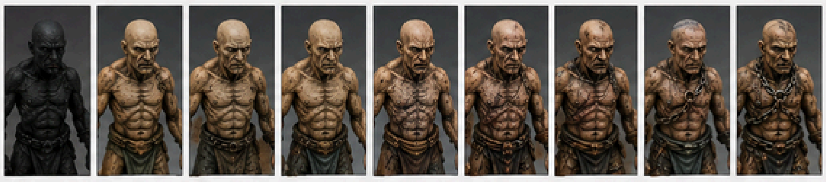


PEINDRE UNE UNITÉ D'ESCLAVES DRUCHII

Arrachés à des terres lointaines, les esclaves de la Flotte du Sillage Noir sont brisés par la souffrance et la peur.
Leur peau porte les marques du labeur, des coups et des chaînes.
Leur apparence doit évoquer la misère, la saleté et la résignation.
Les métaux sombres et les cuirs usés rappellent la brutalité de leurs maîtres.

TECHNIQUE DE PEINTURE

Le secret d'une unité d'esclaves réussie réside dans les teintes sales, les contrastes modérés et les textures usées. Voici un processus en 8 étapes pour obtenir un résultat réaliste et cohérent.



1 SOUS-COUCHE — Sous-couchez toute la figurine en noir. Laissez bien sécher.

2 BASE — Appliquez les couleurs de base sur la peau, les cuirs et les métaux.

3 LAVIS — Appliquez des lavis généreux sur la peau, les cuirs et les métaux pour accentuer les creux.

4 ÉCLAIRCISSEMENT — Éclaircissez doucement la peau et les cuirs sur les volumes principaux.

5 DÉTAILS — Travaillez les cicatrices, les saletés, les chaînes et les textures avec des couleurs plus claires et plus froides.

5 DÉTAILS — Ajoutez des éclats glacis de éaillures sur les métaux. Éclaircissez légèrement les bords des cuirs.

6 USURE — Ajoutez des éclats et des éraillures

7 SALISSURES — Appliquez des glacis de bruns et de gris-verts sur les vêtements, la peau et les chaînes pour un effet sale.

8 FINITION — Rehaussez les yeux, les lèvres et les détails importants. Ajoutez de la terre et de la poussière sur la peau et les vêtements.

PALETTE DE COULEURS

PEAUX VARIÉES : Rakarth Flesh, Cadian Fleshtone, Kislev Flesh, Doombull Brown, Morghast Bone, Darkoath Flesh

CUIRS : Rhinox Hide, Mournfang Brown, Dryad Bark, Gorthor Brown, Baneblade Brown

MÉTAUX : Leadbelcher, Nuln Oil, Ironbreaker, Typhus Corrosion

TISSUS : Mechanicus Standard Grey, Dawnstone, Abaddon Black, Zandri Dust, Karak Stone

SALISSURES & TERRAINS : Agrax Earthshade, Nuln Oil, Athonian Camoshade, Skrag Brown, Stirland Mud

DÉTAILS & TOUCHES : Blood for the Blood God, Druchii Violet, Pallid Wych Flesh

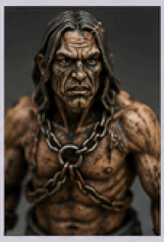
Variez les teintes de peau et de vêtements pour créer une unité crédible et diversifiée. Les lavis et les salissures sont essentiels pour obtenir un aspect réaliste.

SOCLE

Utilisez des textures terreuses : Rhinox Hide, Dryad Bark, puis brossage Gorthor Brown.
Ajoutez des rochers, des chaînes brisées et des herbes sèches pour représenter les terres hostiles de Naggaroth.

ASTUCE

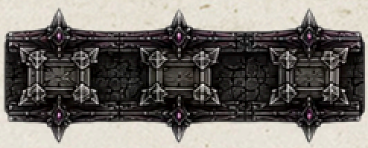
Travaillez les visages avec des lavis fins autour des yeux et des lèvres pour un regard fatigué.
Ajoutez des taches de sang séché et de crasse sur la peau et les vêtements.



Créneaux

1" x 3"
(2,5 cm x 7,5 cm)

1"
(2,5 cm)



3"
(7,5 cm)

Mur

3" x 12"
(7,5 cm x 30 cm)

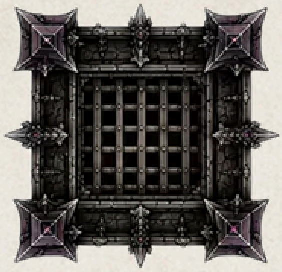
3"
(7,5 cm)

12"
(30 cm)

Poterne

3" x 3"
(7,5 cm x 7,5 cm)

3"
(7,5 cm)

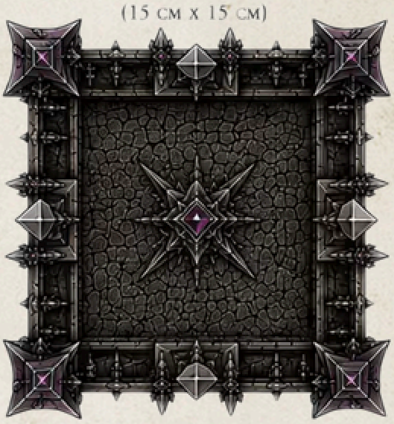


3"
(7,5 cm)

Tour

6" x 6"
(15 cm x 15 cm)

6"
(15 cm)

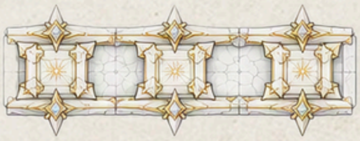


6"
(15 cm)

Créneaux

1" x 3"
(2,5 cm x 7,5 cm)

1"
(2,5 cm)

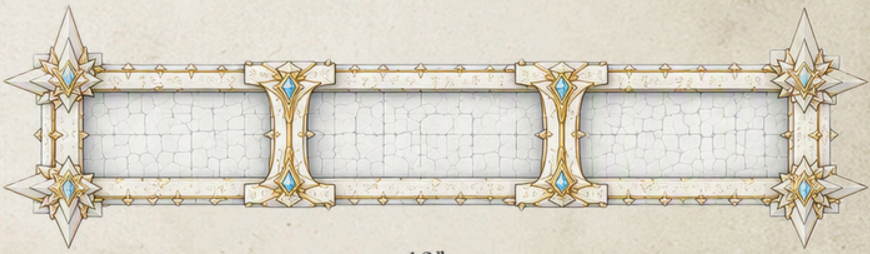


3"
(7,5 cm)

Mur

3" x 12"
(7,5 cm x 30 cm)

3"
(7,5 cm)

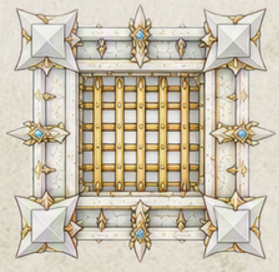


12"
(30 cm)

Poterne

3" x 3"
(7,5 cm x 7,5 cm)

3"
(7,5 cm)



3"
(7,5 cm)

Tour

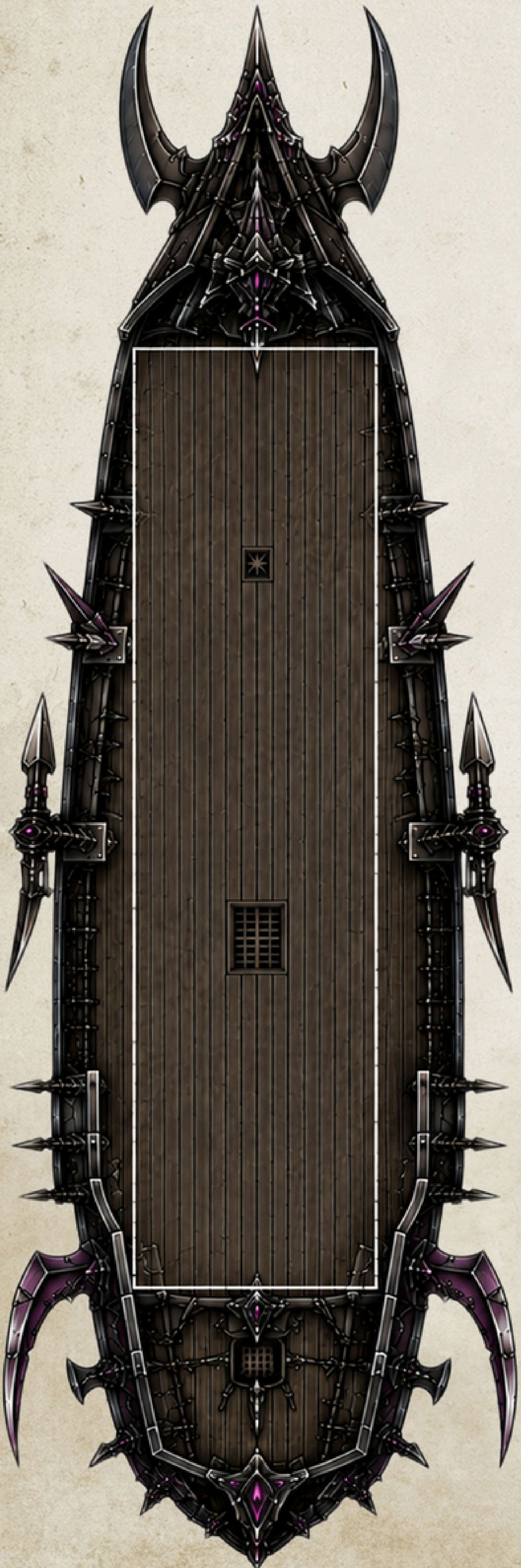
6" x 6"
(15 cm x 15 cm)

6"
(15 cm)

6"
(15 cm)

Navire de guerre

10" x 20"
(25 cm x 50 cm)



Navire éclaireur

8" x 15"
(20 cm x 37,5 cm)

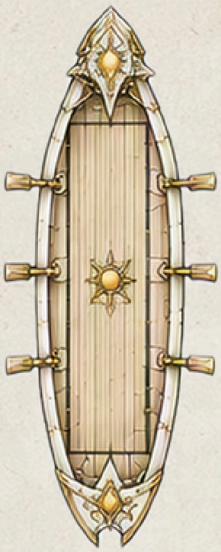
Barque

2" x 5"
(5 cm x 12,5 cm)

Barque

2" x 5"

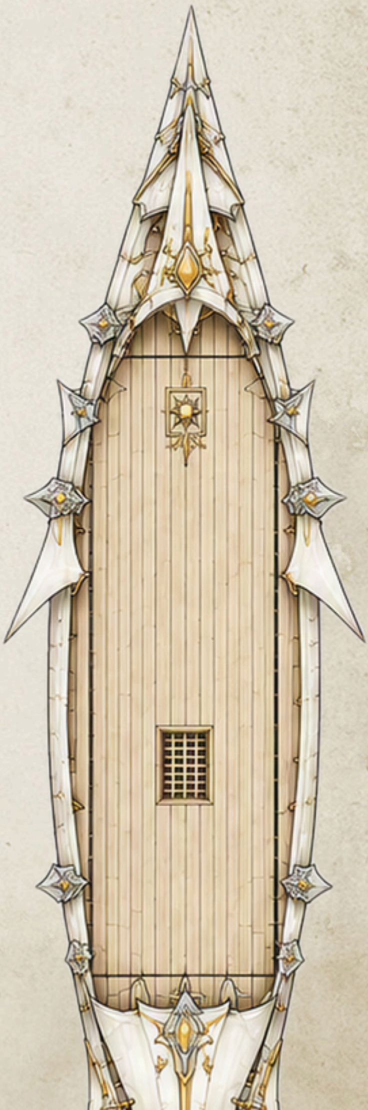
(5 cm x 12,5 cm)



Navire éclaireur

8" x 15"

(20 cm x 37,5 cm)



Navire de guerre

10" x 20"

(25 cm x 50 cm)

La Marée de sang

Conditions de partage

La Marée de Sang est mis gratuitement à disposition de la communauté des joueurs. Vous êtes libres de télécharger, imprimer, partager et jouer cette campagne à titre personnel et non commercial.

La reproduction intégrale ou partielle du texte, des scénarios, des règles originales, des cartes et de la mise en page à des fins de revente ou de présentation sous le nom d'une autre personne n'est pas autorisée sans l'accord de l'auteur.

Une partie des ressources graphiques utilisées pour la conception de ce livre a été mise gracieusement à disposition par les membres du Warhammer Forum.

« J'ai utilisé des outils d'IA pendant la conception du projet, notamment pour la reformulation et certains éléments graphiques. Je le précise volontairement parce que je considère important d'être transparent sur la manière dont le projet a été réalisé. La campagne, son architecture, ses règles et ses choix narratifs ont cependant été conçus, sélectionnés et retravaillés par moi. »

Téléchargez-le, imprimez-le, jouez-le, faites-moi vos retours.
Et surtout, amusez-vous !

Mes remerciements vont à l'équipe du Warhammer Forum, pour avoir généreusement mis à disposition une bibliothèque d'images et de polices ayant servi à la conception graphique de cet ouvrage.

Campagne narrative pour *Warhammer: The Old World*
Conception, écriture et direction du projet : Vincent Casado
Bibliothèque d'images mise à disposition gracieusement par le Warhammer Forum.
Warhammer et The Old World sont des propriétés de leurs détenteurs respectifs.
Ce projet n'est ni affilié à Games Workshop ni approuvé par Games Workshop.
© 2026 Vincent Casado — Le Courant occidental — Projet fan-made non officiel.

Khorkav

Sous coque noire,
Chair heurte chair,
Quelque chose respire.

Chaînes grincent,
Os craquent,
Dents grincent.

Cris restent dans gorge,
Douleur vient sans visage,

Ca rampe sous peau,
Ca racle veines,
Ca apprend le nom de chaque homme.

Silence mord.

La Marée de Sang

C'est un âge de ténèbres, un âge de sang, un âge de conflit et de guerre, de Chaos et de sorcellerie. Mais parmi le feu et la fureur, c'est aussi une ère d'héroïsme, de hauts faits et de grande bravoure.

La marée de sang est un supplément non officiel. Utilisé en conjonction avec le livre de règle de *Warhammer : the Old World* et la *liste d'armée de légende elfe noirs*, cet ouvrage vous fournit toutes les informations requises pour jouer la Flotte du Sillage Noir.

Les mers du Sillage Noir : Découvrez l'Arche du Sillage Noir, forteresse flottante et demeure des Druchii qui sillonnent les mers du Vieux Monde. Explorez une société fondée sur la piraterie, l'esclavage, les ambitions des nobles, où les rites des Vestales et la brutalité des Corsaires façonnent le destin de la flotte. Chroniques, personnages et récits dévoilent l'histoire d'une Arche dont le sillage ne laisse derrière lui que ruines, captifs et trésors.

Les règles de la Marée de Sang : Découvrez une nouvelle manière de jouer votre armée. Exploitez la Marée de Sang, sacrifiez vos esclaves et utilisez la brutalité de vos troupes pour prendre l'ascendant sur l'ennemi. Nouvelles unités, personnages nommés, domaine de magie, poisons et objets magiques permettent de donner à votre armée elfe noire une identité profondément liée aux traditions et aux horreurs du Sillage Noir.

Champs de bataille : Faites de chaque affrontement une entrée dans le journal de bord de votre flotte. Les victoires, les pertes et les sacrifices peuvent modifier le cours de vos campagnes. Dépensez votre butin pour gagner des avantages ou conserver votre trésor pour la postérité. Menez vos navires en mer, faites des raids sur les côtes, piégez vos ennemis, attaquez ses ports ou défendez l'Arche Noire.

La Marée de sang est à la fois un supplément d'univers, un ensemble de règles et une campagne narrative consacré à la Flotte du Sillage Noir. Il donne une identité propre à vos armées d'Elfes Noirs et transforme chaque bataille en un épisode de leur histoire. Une histoire de conquêtes, de sacrifices, de trahisons et de sang versé sur les mers du Vieux Monde.

Ce document est une création non officielle réalisée pour un usage personnel. Il n'est ni publié, ni approuvé, ni soutenu par *Games Workshop. Warhammer: The Old World* et les éléments associés sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.